

# AÇÃO GAMES

**NINTENDO 64: TEST-DRIVE COMPLETO!!!  
VALE A PENA COMPRAR?**

**ESPECIAL ANIMAL**



## SÓ LANÇAMENTOS QUENTES

**Dragon Ball Z**  
**Hyper Dimension (SNES)**  
**Novo Pernalonga (Mega)**  
**Fade to Black (PST)**  
**Nights (Saturno)**  
**SF Zero 2 (Arcade)**  
**PC: StoneKeep,**  
**Alone in the Dark 1&2**  
**em português**

**Salex 96**

**Os jogos que vão  
agitar os fliperamas**

**Saturno**

# Ultimate MK3

**36 Williams e os personagens secretos**

ISSN 1630/341 ED. 107 SETEMBRO 96 R\$ 3,50



9 77 104 1 3000



# CHEGOU TRACKER.



## PARA QUEM NÃO ESTÁ MAIS NA IDADE DE BRINCAR DE ESCONDE-ESCONDE.

Você não está mais na idade de brincar de esconde-esconde com seus amiguinhos. E muito menos com os seus pais. Chegou Tracker. O pager da NEC



que tem a sua cara. Tracker possui várias cores e é muito fácil de operar. Tracker. O pager que diverte os filhos e dá tranquilidade para os pais.



Conheça também o Companion.

Ligue para:  
Grande SP (866-9139)  
demais regiões (0800-111-632)

Message  
Maker  
**TRACKER**  
ALPHANUMERIC PAGER

**NEC**



# START

## Briga boa!

O Nintendo 64 sai este mês e deflagra uma verdadeira briga de mercado dos videogames, com Sega e Sony: consoles mais baratos e jogos de arrepiar. Ao avançar em direção aos 64 bits, os criadores de jogos estão buscando aliados, entre os fabricantes de fliperamas/arcades – o melhor mercado para teste de novidades com tecnologia de ponta. Por isso mesmo, este final de ano terá uma avalanche de jogos de luta, o principal filão dos arcades. Há novos jogos do gênero pintando e os consagrados vão começar a sair para PST, Saturno, Mega e SNES. É hora de comemorar!

### Shots 6

## Salex 96

As máquinas que vão agitar fliperamas e shoppings este ano.

## Neo Geo 64 Bits

Sai no ano que vem.

### X-Salada 4

- ★ Dúvidas cabeludas, desenhos animais, críticas e elogios dos leitores
- ★ Desafio para os feras: concorra a 20 games em CD-ROM.

## Dicas 32 a 38

- 32 Aero Fighters (SNES)
- 32 Batman Forever (SNES)
- 35 Cyberia (PST)
- 33 Descent 2 (PC CD-ROM)
- 36 Earthworm Jim 2 (Saturno)
- 34 Goal Storm (PST)
- 34 Golden Axe Duel (Saturno)
- 32 In the Hunt (PST)
- 38 Intern. S.Star Soccer 2 (SNES)
- 35 Krazy Ivan (PST)
- 36 Lemmings 3D (PST)
- 37 Panzer Dragoon 2 (Saturno)
- 37 Primal Rage (PST)
- 33 Quake (PC CD-ROM)
- 35 Rise 2: Ressurrection (PST)
- 32 Rise of the Robots (SNES)
- 36 Skeleton Warriors (PST e Saturno)
- 34 The Horde (Saturno)
- 32 The Need for Speed (PST)
- 32 Toshinden Remix (SNES)
- 37 Toy Story (SNES)
- 36 Williams Arcade's Greatest Hits (PST)

## Nossa capa



A foto de Marcelo Zocchio foi a base da capa. Os modelos Valéria Pizzini (Sindel) e Alberto Camargo (o jogador) são da Agência Taxi. Maquiagem de Valente, maiô da MarEgeu, coloração dos cabelos com tintas

Ikesaki. Produção de Alla Strelkov, edição de arte, João Ailton de Andrade. Criação e edição: Paulo Montoia. Tudo o mais é computação gráfica de Tadeu Cerqueira Pereira: unhas, luzes, tevê, vidros e sangue!

# Uma Safra da Pesada

Saturno 20

## Ultimate MK3

Os segretos + Truques

Playstation 24

## Fade to Black

Mais um adventure detonante para o console

SNES 26

## Dragon Ball Z HD

Combos e magias na medida!



Mega Drive 28

## Pernalonga

Um game variado e divertido

Especial 10

## Nintendo 64

Ele sai dia 30. Tudo sobre o novo console e os jogos



Arcade 16

## Street Fighter Zero 2

Um arraso!



## Jogos para Debulhar 16 a 31

- 31 Alone in the Dark 1 e 2 (PC)
- 28 Buggs Bunny in Double Trouble (Mega)
- 26 Dragon Ball Z Hyper Dimension (SNES)
- 24 Fade to Black (Playstation)
- 22 Nights (Saturno)
- 30 Return of Arcade: Pac Man, Dig Dug, Galaxian e Grand Prix (PC)
- 31 Stonekeep (PC)
- 16 Street Fighter Zero 2 (Arcade)
- 20 Ultimate Mortal Kombat 3 (Saturno)





## Corrida no Neo Geo

Existe algum jogo de corrida do tipo Daytona para o Neo Geo CD?

Anderson Julian D. Pavão  
Catanduva, SP

Tente Chase Rally, da Visco, novíssimo, e aguarde Over the Top (da ADK), com lançamento previsto para este mês, no Japão. Ambos prometem ser legais, mas têm visual de desenho. Não há games poligonais para o Neo Geo CD, ainda. Mas haverá em breve, segundo promessa da SNK.

## Ultimate no Mega & SNES

Pessoal de Ação Games, porque vocês não publicaram ainda uma matéria sobre UMK3 para Mega e SNES?

Sérgio Alencar  
São Paulo, SP

Caro Sérgio, esses jogos ainda não existem. A única versão doméstica disponível é a do Saturno. As versões para Mega e SNES só deverão sair no mês que vem. Até o fechamento desta edição, a Williams não havia divulgado o dia do lançamento nem distribuído uma única imagem dessas versões.

Atenção galera: Ação Games não tem assinatura. Por isso, fiquem ligados nas bancas, todos os meses.

## Saturno, sim senhor!

Vocês disseram que saiu um novo Saturno no Japão por 200 dólares. Quanto custará no Brasil? E outra coisa: é Saturno ou Saturn?

Anacleto Lopes Júnior  
Visconde do Rio Branco, MG

Caro Anacleto, a Tec Toy deverá lançar esse novo modelo ainda este ano, mas não sabemos qual será o preço. Quanto ao nome do console, é bom esclarecer: oficialmente, ele se chama Sega Saturn. Mas nossa ligação maior não é com os fabricantes e sim com os leitores. Todo mundo chama o console de Saturno, até o pessoal da Tec Toy. Ao ser rebatizado, o videogame ganhou uma identidade brasileira. Por isso mesmo, nas páginas de Ação Games ele será sempre "carinhosamente" chamado de Saturno.



Mileena fatal,  
de Arcênio  
Resende Junior,  
de Juazeiro do  
Norte, CE

## Detonador PRO

Mitikazu  
"Miti" Koga  
Lisboa,  
19 anos, é  
piloto  
profissional  
de jogos da  
Romstar/  
Capcom e  
leitor de  
Ação Games



A rotina diária de Miti é o sonho de um gamemaniaco: ele pratica Kung Fu, surfa duas horas diárias na Internet e trabalha na Romstar/Capcom em testes dos novos jogos, checagem de dicas e atendimento a jogadores. E não acabou: Miti também tem em casa, para jogar, um micro PC Pentium 133 Mhz, um Playstation e um SNES. O cara adora RPGs e, lógico, games de luta. "Meus jogos prediletos são a saga completa de RPGs Final Fantasy, Street Fighter Zero 2, The King of Fighters 96 e a série Dragon Ball".

## Pirataria de 32 bits

Já estão fazendo pirataria de CDs para Playstation e Saturno? Esses CDs podem danificar o console?

Anderson Oliveira Lopes  
São Paulo, SP

Até agora, Anderson, só vimos CDs piratas para o Playstation. Não sabemos se eles podem danificar o console. Mas há um detalhe estranho nesses CDs: eles não têm o padrão norte-americano nem o japonês e, inexplicavelmente, só rodam em consoles transcodificados. Por segurança, é melhor ficar longe deles.



Guile em traço  
seco, de  
Felipe P.A.  
Cavalcanti, de  
São Paulo, SP.

## Elogios bem-vindos

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente projeto gráfico e editorial apresentado nas últimas edições. O conteúdo da revista também está "The Best". Sem sombra de dúvida, Ação Games é quem deve receber nota 10.

Cristiano Carmelin Roma  
São Paulo, SP

A equipe de Ação Games agradece seus elogios Cristiano. Escolhemos a sua carta para representar todas as outras que recebemos, elogiando ou criticando a nova fase editorial de Ação Games. Todos os elogios e críticas são bem-vindos, pois dão a maior força à equipe para fazer a revista que toda a galera dos games merece. Muito obrigado moçada!

QUE  
DAS  
1000  
FACES



Alysso Diego dos Santos, de Curitiba, PR, ficou a cara do ET de Varginha



Já o Valdenil B. Machado, pai do Ricardo S. Machado, de Várzea Grande, MT, deu um trato no visual machão. Maldade!



# Tetris por quê?

*Fature um CD-ROM na moleza*

As peças coloridas que caem do céu e a melodia da Dança da Fada dos Confeitos, de Tchaikóvski, fizeram de Tetris o maior fenômeno da história dos jogos eletrônicos. A criação do russo Alexey Pazhitnov é tão mágica quanto viciante: o game vai enredando o jogador na sensação de que a tela é a própria vida e de que é possível continuar eternamente. É o melhor quebra-cabeças de todos os tempos. Se você já jogou Tetris, responda: por que o game tem esse nome? Você concorre a vinte títulos em CD-ROM.

Serão premiadas as vinte primeiras cartas que chegarem à redação, com a resposta correta, conforme a data de postagem dos Correios. O resultado

sairá na edição de novembro de Ação Games e cada contemplado receberá um CD-ROM para microcomputador, em casa. Se você tiver telefone, anote o número completo. Na medida do possível, entre os títulos previstos, daremos um mais compatível com a capacidade do seu micro.

Endereço: Envie sua carta para Ação Games - X-Salada, Av. das Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Prêmios: *Primal Rage* (cedidos pela Magna Home Distribuidora), *Hexxen* (cedidos pela Tec Toy), *Chaos Control* e *Alone in the Dark 3* (cedidos pela Infogrames Entertainment) e *Mister CD-ROM Magazine* (cedidos pela Raven Multimídia).



# NETUNIA



**NETUNIA**  
Import. Export. Corp.

**FONE: (011) 825-7600**  
**FONE/FAX: (011) 825-7653**

## As maiores novidades em games

- Aparelhos em geral
- Cartuchos, CD's
- Acessórios Originais

Despachamos imediatamente a sua compra. **Confira!**

Remetemos para todo o Brasil

Consulte sobre CD Room - Multimídia

Única empresa com equipe especializada em games.

Aceitamos cartões Visa e Credicard.



SALEX 96

# SE LIGUE NO QUE VAI OS SHOPPINGS

## Os lançamentos da maior feira de Fliperama do continente

A platéia de gamers tentou de tudo, mas os leões-de-chácara estiveram mais furiosos do que nunca na 3ª Salex. A principal feira de Arcades da América do Sul rolou de 25 a 27 de julho, em São Paulo. Como a feira é de negócios, só entra quem consegue convite ou tem pistolão.

A feira deste ano foi a mais fraca das três. Mas mesmo assim houve lançamentos de arrebaratar, como The King of Fighters '96 (luta), Alpine Surfer (snowboard), Wave Shark (Jet Ski), Twister (flipper) e outros. Vários já estão disponíveis nos fliperamas e shoppings. Confira!



### TWISTER - SEGA

Fliperama caprichado em cima do filme. Um eletroímã captura sua bola e a arremessa para todos os lados, dando toneladas de pontos e multiballs de até 5 extras. Uma doidera, obrigatória!

### SAFE CRAKER - Williams



Fliperama descoladíssimo. Quem joga bem fatura tokens (moedas), que valem uma partida bônus, com bolas infinitas, por 1m30 ou mais, se você conseguir

### VIRTUA ON - SEGA



Simulador de luta entre robôs com visual 3D. Máquina para encarar a dois, com jogabilidade complicada

### SONIC THE FIGHTERS - SEGA



Sonic, Knuckles, Tails e um monte de personagens novos caem na briga. Vale umas fichas

### STAR GLADIATORS - Capcom



O primeiro jogo de luta poligonal da Capcom ficou legal em gráficos e jogabilidade. Data de lançamento indefinida

### WAVE SHARK - KONAMI



Esta vai comer ficha: corrida de Jet Ski. Como simulador, podia ser melhor. Mas é divertida pacas!



# AGITAR



Um dos estandes concorridos da feira foi o da Sega of America, que mostrou várias novidades



Saque o poder do cara: Kyo Kusanagi (acima) é o figurão de The King of Fighters 96, da SNK. O game veio com 27 lutadores, dos quais sete novos. O jogo ficou menos técnico e mais animal

## LAST BRONX - SEGA



Game de luta pesada, com nunchakus, marretas e outros apetrechos. Visual poligonal muito bem texturizado. Vale conferir

## THE KING OF FIGHTERS 96 - SNK



## FIGHTING VIPERS - SEGA



Game de luta radical da Sega, que já estava rolando nos fliperamas antes da feira. Vale guitarra na cabeça, skate na orelha e outras zoeiras, ao som de rock pauleira. Obrigatório!

## VIRTUA KIDS - SEGA

Pai, Akira e cia. encolhem e partem pra porrada. Uma sátira de Virtua Fighter 2, com a mesma jogabilidade do original.

## PUZZLE FIGHTER - CAPCOM

Game de estratégia do tipo Bombliss, para 1 ou 2 jogadores. É mais divertido em dupla.

## MEGA MAN - THE POWER BATTLE - CAPCOM

Um Mega Man de luta, só com os chefes de fase do game doméstico. Jogando a dois, Mega Man e Proto Man detonam juntos. Pra galera mais nova.

## ALPINE SURFER - NAMCO

Pelo jeito a Namco ganhou muito dinheiro com Alpine Racer (simulador de esqui na neve). Na cola do sucesso, lançou este simulador de Snowboard. É melhor que o outro.



# VEM AÍ O NEO GEO 64 BITS

A Neo Geo vai lançar um console de 64 Bits CD em junho de 97. Mais: os games com tecnologia de 64 Bits vão invadir os fliperamas já este ano. Segundo o Diretor Comercial da Neo Geo do Brasil, Jony Jaw a empresa decidiu primeiro desenvolver cerca de vinte jogos antes de lançar a nova versão do videogame. Os games para 64 Bits deverão sair também em versão para o atual 32 Bits.

A SNK agora está desenvolvendo games em ambientes virtuais, simuladores (os primeiros serão de corrida e tiro) e RPGs. Nessa linha, oito jogos com tecnologia de 64 Bits deverão estreiar até dezembro nos fliperamas brasileiros, entre eles Samurai Shodown RPG.

★ **Sony na WEB** - A Sony promete lançar até dezembro um acessório barato para surfar na Internet, com tevê. Ninguém sabe se será um equipamento independente ou um acessório para o Playstation.

★ **32 Bits em alta** - A redução de preço de Playstation e Saturno para US\$ 200,00 já fez efeito. Segundo a revista Game Pro, as vendas aumentaram 300% nos Estados Unidos!

★ **Mega Man no PST** - Rumores por todos os lados indicam que Capcom e Sony estão estreitando laços. O primeiro resultado poderá ser uma versão de Mega Man em CD para o Playstation.

## TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 Bits, entre 10 de julho e 10 de agosto.

- 1º International S.Star Soccer 2 - SNES
- 2º The Need for Speed - Multisistemas
- 3º Fifa Soccer '96 - Mega/SNES
- 4º Olympic Summer Games - Mega/SNES
- 5º Ultimate Mortal Kombat 3 - Saturno
- 6º Donkey Kong Country 2 - SNES
- 7º Super Mario RPG - SNES
- 8º Resident Evil - Playstation
- 9º Mortal Kombat 3 - Mega/SNES
- 10º X-Men - Saturno

### Locadoras participantes:

Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262.7581  
 Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 226.7980  
 Rio de Janeiro - Game Palace/Square. Tel. (021) 430.7146  
 Salvador - Kombat Games. Tel. (071) 240.2145  
 São Paulo - ProGames Moóca. Tel. (011) 591.0039



### Nintendo

Trojan - Aventura  
 Adventure Island 3 - Aventura  
 Strider - Ação/Aventura  
 Bionic Commando -  
 Ação/Aventura  
 Commando - Ação  
 Shadow of the Ninja - Aventura  
 Ninja Gaiden - Ação  
 S.C.A.T. - Ação  
 Ferrari Grand Prix Challenge -  
 Corrida



Ninja Gaiden para o Nintendo

*Jogos lançados no Brasil para videogames domésticos de 8, 16 e 32 Bits, em agosto. Confira a lista de games prometidos para o Nintendo 64 Bits em matéria desta edição.*

Super Mario All Stars para SNES



### Mega Drive

As Férias Frustradas do Pica-Pau - Aventura em português  
 Spot Goes to Hollywood - Aventura  
 Newman Haas Indycar Starring Nigel Mansell - Corrida

### Super Nintendo

5 em 1 - Super Mario All Stars + Super Mario World

### Saturno

Shockwave Assault - Ação/Simulador  
 Road Rash - Corrida de moto



Spot Goes to Hollywood para Mega



PARA QUEM  
TEM ENERGIA

N Ã O T E M

GAME OVER.

Nestlé®

NESCAU®

ENERGIA QUE DÁ GOSTO



COM

7

VITAM

peso  
500g



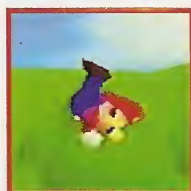


# O NINT

# TESTAMOS



*Escorregando*



*Plantando bananeira num topo de árvore*



*Lançado como bala de canhão*



*Deslizando colado à parede*



*Voando com asas no chapéu*



*Mergulhando*

Ação Games conseguiu um console logo após o lançamento japonês, dia 23 de junho, e fez um test drive da máquina. O videogame é indescritível: nunca antes a humanidade teve nas mãos uma máquina tão sofisticada e barata apenas para jogar. Até porque a geração de 64 Bits também é nova nos microcomputadores.

## O poder do console

O potencial do N64 aparece em sua plenitude quando se joga o novo Super Mario e a revolução está no modo como o game foi feito. Os cenários foram construídos em 3D e com a tecnologia de *Mapeamento Realístico de Texturas*. Resultado: você tem 360 graus de visão (inclusive para cima e para baixo), a qualquer distância, em qualquer momento do jogo: Mario pode ficar pequeno como uma formiga e, nos closes, as texturas dos cenários não estouram, como acontece em Doom, por exemplo. Quando você avança rapidamente, os cenários não são construídos, como em Daytona, porque eles já estão prontos, esperando por você.



*Chutando alto*



*Dormindo sentado*



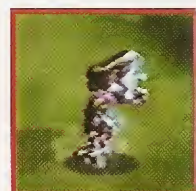
*Pulando*



*Pulando com soco*



*Rodopiando sobre a mão*



*Metálico, como em Terminator 2*



*Invertido, num salto mortal*



*Sentada esmagadora*



*Engatinhando*

## Joçabilidade INCRÍVEL

A união de um chip de 64 Bits da Silicon Graphics com o pad analógico "3D stick" resultou numa jogabilidade espantosa: você não espera o load, como nos CDs, a velocidade da ação é absolutamente real e Mario é capaz de movimentos tão precisos quanto dar um passo de apenas um centímetro (e o jogo exige isso). Com esse poder de processamento, Mario nada como um peixinho, arfa quando corre, se espreguiça, senta, dá rasteiras, sobe em árvores, se espreme em beiradas de precipícios, engatinha, dorme, ronca, pisca, boceja e... fala! Sim, Mario fala!

## Joystick EFICIENTE

Tanto em Super Mario quanto em Pilotwings, a velocidade da ação e a resposta aos comandos são um arraso! O stick analógico 3D é a melhor invenção já lançada para games tridimensionais: basta girá-lo e seu personagem gira. Como resultado, já foi adotado também pela Sega num novo controle lançado no Japão para o game Nights.



# ENDO

**Confirmado: O lançamento no Brasil é dia 30 de setembro**

# 64



*No mesmo local das fotos ao lado, Mario olha para o alto e vê uma plataforma. Na foto redonda, ele já subiu à plataforma e agora olha para baixo. Demais!*



*Curta o ambiente 3D em várias visões de câmera. Na foto mais ao alto, Mario entra na pirâmide. Na foto logo acima, no mesmo lugar, ele olha para o lado esquerdo*

## O LANÇAMENTO NO BRASIL

A Playtronic promete colocar o N64 nas lojas neste dia 30 de setembro, a mesma data de lançamento nos Estados Unidos. Nosso console terá o padrão norte-americano, ou seja, será incompatível com os cartuchos japoneses. O preço estava indefinido até o fechamento desta edição, mas deverá ficar entre R\$500,00 e R\$600,00. Por quê? Bem, aparentemente é a soma: política brasileira de impostos + conversor PAL-M + transporte internacional.

Segundo o gerente de Marketing da empresa, Gilson Lima, todos os games da Nintendo anunciados para este ano – dezessete no total – deverão



*Esta é a embalagem que vai rolar aqui e nos States*

sair também aqui, assim como os joysticks extras e os memory cards. Os jogos deverão custar de R\$100,00 a R\$ 130,00. O acessório para disco magnético (que permitirá debulhar outros jogos e envenenar outros) deverá ser exibido já na feira Shoshinkai 96, em novembro, em Tóquio e será vendido em 97 nos States e Brasil.

## VALE A PENA COMPRAR?

### Sim

★ O videogame é da nova geração e, se emplacar, vai durar mais tempo. Saturno e PST acabarão mais cedo.

★ Os jogos serão incríveis e exclusivos.

★ Haverá jogos por um preço mais camarada em 97, em disco magnético.

### Não

★ Há poucos games no início. Sega e Sony oferecem muito mais jogos.

★ O aluguel ou compra dos jogos sairá mais caro.

★ Para debulhar os games mais baratos, em disco magnético, será preciso comprar o Drive, que ainda não tem preço anunciado.





# Nintendo 64 X 32 Bits

★ **A ficha técnica e como ele é**

★ **Como é jogar no novo console**

Entrada para os cartuchos de jogos

Tampa da entrada de futuro acessório para expansão de memória

Seis botões para funções habituais de jogo. Em Super Mario, servem para escolher visão de câmera

Direcional habitual

Embaixo do console, há uma entrada para o futuro acessório Disk Drive

Entradas para quatro joysticks simultâneos

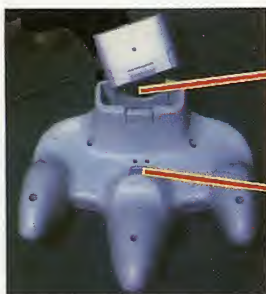
Embaixo do joystick, você encaixa o Memory Card para salvar os jogos

Stick 3D analógico: basta girá-lo para movimentar cenários ou personagens

Botão de tiro inferior. Faz uma ótima dupla com o Stick 3D. Em Super Mario, aciona pulos especiais



N64 versus Sony Playstation: o console ficou pouca coisa menor



## A Ficha do Bicho

Confira a ficha técnica do N64. Como já aconteceu antes com Sega e Sony, a Nintendo omitiu informações importantes: a capacidade de movimentação de polígonos do console, o número de canais de som que oferece e sua tecnologia (digital, analógica ou outra).

**Processador central** - Chip RISC de 64 bits da Silicon Graphics, com velocidade de 93.75 MHz. Ou seja, mais poderoso que qualquer micro-computador Pentium à venda no mercado.

**Memória** - Placa Rambus D-RAM de 36 Megabits, com velocidade de transferência de dados de 4.500 Megabits/segundo.

**Co-processadores** - Placa com chip SP (som e gráficos) e DP (gráficos tridimensionais), com 62,5 MHz.

**Resolução** - Até 640 linhas x 480 pontos (a mesma dos micros).

**Paleta** - 16.777.216 cores, com buffer de saída para 256 cores.

**Saídas** - VHS, SVHS e RGB.

**Save Game** - Memory Card avulso.

## Jogando com ele

Detonamos a máquina da Nintendo e fizemos um comparativo com o Saturno e o Playstation.

**Gráficos** - Os consoles de 32 Bits reproduzem ambientes tridimensionais limitados. O N64 reproduz cenários em 3D plenos com uma definição muito superior.

**Velocidade** - A velocidade de processamento é muito maior e não há loads, como nos CDs.

**Som** - Ponto controverso. O do N64 é ótimo, a placa é poderosa, mas foi concebido apenas para jogos em cartucho. Assim, não dá pra rodar CDs

de rock, como no Saturno, que oferece também a tecnologia Q.Sound digital dos arcades.

**Diversão** - No que se refere a game com ambiente tridimensional, Super Mario se mostrou incomparável em termos de diversão. Mas Pilotwings ficou devendo em definição de imagem. A satisfação da galera dependerá, portanto, que venham novos jogos com a qualidade de Super Mario 64.





# MAGIC COMPUTER O MICRO QUE LIGA NA SUA TV



TV não é mais coisa só de artista. Agora ela pode ser sua porta de entrada para o mundo da informática. É só ligá-la ao MAGIC COMPUTER. Um computador tão fácil de usar que funciona através da sua TV. MAGIC COMPUTER foi desenvolvido com um sistema de Aplicativos Simplificados Dirigidos à Educação e ao Raciocínio (ASDER). Por isso crianças e pessoas de qualquer idade desvendam os segredos da informática brincando. Sem complicações. Ele já vem com Editor de Texto, F e G-Basic, Compositor Musical e mais 12 programas divertidos com explicações rápidas e diretas na tela. E você ainda pode transformá-lo num videogame ou imprimir seus trabalhos numa impressora (opcional). Não perca a melhor programação da sua TV. Ligue um MAGIC COMPUTER nela.



**Você pode  
imprimir  
seus  
trabalhos**



**Compositor  
Musical para  
compor e gravar**



**F e G-Basic  
para criar  
animações**



**Já vem com 16  
programas como  
Editor de Texto e  
Calculadora**



**Já vem com  
joystick para  
virar um  
videogame**

**Magic Computer. Seu passe de mágica para a informática.  
Central de Informações (011) 857-1399**

**DYNACOM**





# A Reação no Japão

## Os jogos previstos e o futuro do console



As informações que vieram do Japão sobre o lançamento do N64 são contraditórias. Como a Nintendo é uma das maiores empresas do país em faturamento e lucro, a expectativa era muito grande. Segundo as revistas japonesas Aera (noticiosa importante) e a *The 64 Dream*

*O conjunto japonês: caixa diferente e um jogo de xadrez (o primeiro da foto) que não sairá aqui*

(especializada lançada especialmente para cobrir a nova geração), a reação do público não foi a esperada. No bairro mais forte em eletrônicos em Tóquio (Akihabara) e no centro (Shinjuku), houve filas de 100 a 200 pessoas. Em algumas lojas, o estoque de N64 se esgotou já na parte da manhã. Mas outros lançamentos importantes, como o game *Dragon Quest 6*, da Enix, provocaram filas com milhares de pessoas e não centenas.

A Nintendo informou que

vendeu 500 mil videogames já na primeira semana. É um número impressionante, pois foi preciso um mês para que o Saturno atingisse tal total de vendas no Japão. A revista Nintendo Power chega a fazer uma forte comparação: "Um sucesso de Hollywood costuma faturar, na semana do lançamento, até 20 milhões de dólares. A Nintendo faturou 200 milhões". Se confirmada essa venda, terá sido um desempenho ótimo.

## O Futuro dirá

A grande falha no lançamento do Nintendo 64 é a pouca oferta inicial de jogos. No Japão e Estados Unidos, a pergunta nos meios especializados é a mesma: as softwarehouses se animarão a fazer jogos para os cartuchos do N64? Ninguém sabe. Várias empresas estão topando produzir um ou dois jogos, para ver no que dá. Vamos explicar porque:

**1 - Sistema proprietário demais** - O esquema do sistema proprietário ("só roda na minha máquina") é bom apenas para o fabricante do videogame e não se segura por muito tempo. Um ano e meio após ser lançado, em média, um videogame novo perde exclusividade de seus jogos para outros consoles do mesmo padrão. Aconteceu com Mega & SNES e está acontecendo agora com Saturno & Playstation (PST). Isso é ótimo para os fabricantes de jogos e para o consumidor também. Mas os jogos do N64 não sairão para os outros consoles simplesmente porque serão de 64 Bits e no formato cartucho. Não dá para adaptar para os outros.

**2 - Arquitetura avançada demais** - Pela primeira vez, os principais videogames trabalham com a mesma arquitetura dos micros: chips de 32 Bits e jogos no formato CD. Isso é ótimo para as softwarehouses, que lançam os mesmos jogos para PST, Saturno e PC, apenas com pequenas mudanças e um lucro maior. Além disso, a geração 32 bits ainda é nova e não há muitos fabricantes capazes de fornecer jogos para um console de 64 Bits.

## Jogos Previstos

Gente, a lista de lançamentos. Estão prometidos dezessete jogos para este ano. Alguns games, como *Mortal Kombat Trilogy* e *Star Wars*, terão mais de 90 Megabits de memória.

### Setembro

*Super Mario 64* - Aventura (Já lançado no Japão)  
*Pilotwings* - Ação (Já lançado no Japão)  
*Cruis'n USA* - Corrida, Williams  
*Star Wars: Shadows of the Empire* - Nave/Tiro, Lucas Arts  
*Wave Race* - Corrida

### Outubro

*Killer Instinct 64* - Luta, Rare  
*Turok* - Adventure, da Iguana Ent. (co-autora da série NBA)  
*Doom 64* - Ação, Williams  
*NBA Hang Time* - Basquete, Williams

### Novembro

*TetrisPhar* - Puzzle, 32 Megabits  
*Mario Kart R* - Corrida

*GoldenEye 007* - Ação  
*Body Harvest* - Ação 3D, DMA  
*Blast Dozer* - Ação  
*Blast Corps* - Ação 3D, Rare

### Dezembro

*Buggy Boogie* - Ação  
*Mortal Kombat Trilogy* - Luta, Williams

### Para 1997

*Missão Impossível* - Ação 3D, Ocean  
*Ultra Descent* - Adventure, Interplay  
*F-Zero 64* - Corrida  
*Star Fox 64* - Nave com tiro  
*Yoshi* - Ação  
*Ultra Donkey Kong* - Ação  
*The Adventure of Zelda* - RPG  
*Mother 3 (EarthBound)* - RPG





# PREPARE SEU DIA DAS CRIANÇAS COM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

## DESTAQUES 16 BITS



### SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D. **R\$ 109,90**



### ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano. Inclui os 22 lutadores da versão arcade. Também para Genesis. **R\$ 114,90**



### OLIMPIC SUMMER GAMES

Reviva os melhores momentos da olimpíada de Atlanta, em 10 modalidades esportivas. Também para Genesis. **R\$ 104,90**

## TOP 5 16 Bits

- 1° Chrono Trigger (SN) (R\$ 114,90)
- 2° Lufia II / RPG (SN) (R\$ 114,90)
- 3° Breath of Fire (SN) (R\$ 109,90)
- 4° Kirby Super Stars (SN) (R\$ 109,90)
- 5° Power Rangers Zeo (SN) (R\$ 104,90)

## PLAYSTATION



2x R\$ **225,00**

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Resident Evil; The Need for Speed; Adidas Power Soccer; Olympic Summer Games; Toshinden 2; Darkstalkers; FIFA Soccer 96; Street Fighter Alpha; Tekken; TopGun: Fire at Will; Road Rash; Olympic Soccer; Namco Arcade Classics; International Track & Field; Jumping Flash 2; Return to Zork; Worms; VR Baseball; Fade to Black; Alone in the Dark; **R\$ 84,90 cada** Project Horned Owl e muitos outros.

## SATURN



2x R\$ **220,00**

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Ultimate Mortal Kombat 3; Olympic Summer Games; Street Fighter Alpha; The Need for Speed; S-ga Rally; International Victory Goal 2; FIFA Soccer 96; Olympic Soccer; Night Warriors; Virtua Fighter 2; X-Men Children; Striker Soccer 96; Panzer Dragoon 2; Alien Trilogy; Destruction Derby; MVP Baseball 96; Return to Zork; Worms; Decathlete; Alone in the Dark; Top Gun; Legend of Oasis (RPG) e muitos outros. **R\$ 84,90 cada**

**OFERTA ESPECIAL\*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS**



## NOVIDADES 32 BITS

**R\$ 84,90 CADA**



Crash Bandicoot • Tekken 2 • Nascar Racing • Virtua Cop 2 c/ Arma (R\$ 114,90) • Nights  
Ridge Racer Revolution • Andretti Racing 97 • Alien X Predator • Area 51 • Hexen  
Area 51 • King of Fighters • Alien X Predator • Virtua Fighter Kids • Loaded • Formula One  
Street Fighter Alpha 2 • Super Formation Soccer • Die Hard Trilogy • Street Fighter Alpha 2

## NINTENDO 64 AMERICANO



JOGOS DISPONÍVEIS PARA SETEMBRO: Super Mario 64; Cruisin' USA; Pilotwings 64; Star Wars /Shadows of the Empire; e Wave Race.  
OUTUBRO: Mega Man X3; Mortal Kombat Trilogy; Star Fox 64; Super Mario Kart R; Top Gun e Golden Eye 007. **(R\$ 114,90 cada)**

2x R\$ **265,00**

## GAME BOY POCKET



**R\$ 99,00**

A versão compacta do console mais vendido da história, agora 30% menor! Compre também os jogos de maior sucesso: Killer Instinct; Mortal Kombat 3, Toy Story; Donkey Kong Land e Legend of Zelda. **(R\$ 69,90 cada)**

## ACESSÓRIOS 32 BITS

Controle Original (R\$ 69,90) • **GAME SHARK da InterAct**  
Controle com Turbo (R\$ 59,90) • Exclusivo! (R\$ 94,90)  
Controle Básico (R\$ 39,90) • Cartucho programável, já vem com códigos para  
Controle de Arcade (R\$ 89,90) • detonar os melhores jogos  
Cartão de Memória (R\$ 59,90) • de SAT e PSX, e atualizações  
Adaptador 4/6 Jogadores (R\$ 69,90) • gratuitas por mais 6 meses.  
Direção Arcade (SAT) (R\$ 129,90)  
Cabo Interligação (PSX) (R\$ 59,90)

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE\*\* E IMPOSTO JÁ INCLuíDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE  
GRÁTIS

**0800 130 500**

E RECEBA  
EM SUA CASA

**DIRECTSHOPPING**

AGORA NA INTERNET  
<http://www.dshop.com>

\* Preço de acordo com a legislação em vigor. Qualquer alteração nas condições de importação e repatriação de produtos e serviços é de responsabilidade do cliente. \*\* Frete e imposto de importação e repatriação de produtos e serviços é de responsabilidade do cliente. \* Preço de acordo com a legislação em vigor. Qualquer alteração nas condições de importação e repatriação de produtos e serviços é de responsabilidade do cliente. \*\* Frete e imposto de importação e repatriação de produtos e serviços é de responsabilidade do cliente.



# FIGHTER ZERO

# STREET

A Capcom não deu moleza e caprichou em Street Fighter Zero 2 (nome oficial no Brasil). A saga de Ryu e Ken chega, em sua sétima versão, com os cenários totalmente remodelados, novos e antigos personagens e golpes mortais. Três novos lutadores entram na história. Sakura, uma garotinha fanática pelo Ryu que, de tanto amar o ídolo, resolveu imitar o seu estilo de luta. Rolento, um dos mestres finais de Final Fight (outro game da Capcom) que tem um visual de milico e Gen, um velhinho misterioso que, aparentemente, treinou o poderoso Akuma. Da versão anterior (SFZero) há dois remanescentes: o musculoso Zangief e o místico Dhalsim.

O game não segue uma história linear: cada jogador tem uma missão e enfrenta um mestre final diferente. Os cenários

estão babantes e damos de bandeja as dicas para acessar dois secretos: o cenário do grama e o da cachoeira.

*Ken detona um Custom Combo pra cima do Ryu. A sequência é massacrante!*



## CUSTOM COMBOS

O esquema básico dos golpes não mudou em SFZero 2. Os Super Combos continuam funcionando, mas agora você pode detonar os Custom Combos: sequências devastadoras que podem chegar a 20-25 hits!

Os Custom Combos só funcionam com, pelo menos, um nível cheio na barra de especial. Assim, dá para dividi-los em três níveis. Você pode deflagrar o Custom começando com socos ou chutes e vale até emendar novos Combos! A fórmula do Custom Combo é a seguinte: você entra com dois socos + um chute ou dois chutes + um soco. Se você iniciar o Combo com apenas um nível da barra de especial cheio, a duração é menor. Com dois níveis cheios, sai um combo intermediário e, com a barra no máximo, dá para fazer Combos de até 20-25 hits!

## UNIVERSAL MOVES

Algumas opções de golpes para a luta. Você pode fazer provocação, bloquear ataques e rolar no chão.

Provocação - Aperte Start.

Zero Counter (Quando o adversário atacar com chute, defenda com soco e vice-versa) - ◀ ◯ ▶ + Soco (s) ou Chute (s)

Rolar no chão - Depois de cair, ◀ ◯ ▶ + Soco,

## SF ZERO 2

Arcade, Luta da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional.

9,0

O jogo está ótimo, com cenários

fantásticos. A principal novidade do jogo, os Custom Combos, aumentaram a competitividade e permitem sequências de até 25 hits.



## Curiosidade

Os Universal Moves funcionam para todos os lutadores, exceto para Dhalsim e o Zangief da versão Champion Edition. Mas o truque para acessar esses dois só funciona nas versões americana e japonesa. Na brasileira, não dá!



# 2

**Está detonando nas melhores máquinas do país. Fight!**

## DICAS RADICAIS

**Chun-Li com roupa original** - Caso você queira jogar com Chun-Li no visual de Street Fighter 2 Turbo, basta entrar na tela de seleção de personagens, segurar Start e mover o cursor até Chun-Li. Deixe o cursor sobre ela por 5 segundos, então siga os comandos abaixo:

**Roupa azul** - qualquer soco

**Roupa verde** - os três botões de soco

**Roupa pink** - botão de chute

**Roupa preta** - os três botões de chute

*Chun-li com a roupa de SF2 Turbo. São quatro cores diferentes*



*O cenário da cachoeira aparece na série do Charlie. Mas também dá pra acionar com truque*



**Lute contra o mid-boss** - Enfrentar o chefe do meio, que aparece em SFZero 2 é uma pedreira! Mas nós damos a dica para você se dar bem. O negócio é vencer cinco rounds seguidos, sem perder nenhum, e terminar as

lutas com um Especial, Super Combo ou Combo Finish. Fique esperto porque o truque é difícil de realizar e as lutas, claro, não são moleza.



*Dan é o chefe do meio que enfrenta Ken. Pauleira total!*



*O outro cenário secreto é o gramado de abertura de Street Movie*

**Estágios secretos** - Dica animal para você lutar em cenários babantes. Na tela de seleção dos personagens, aperte e segure Start. Mova o cursor até Sagat e deixe por cinco segundos. Mova para qualquer jogador, solte Start e aperte qualquer botão. Você e seu adversário vão jogar no gramado da abertura do desenho Street Fighter Movie.

Para jogar na fase da cachoeira, aperte e segure Start na tela de seleção de personagens. Mova o cursor até M. Bison e deixe por 5 segundos. Mova para qualquer jogador, solte Start e aperte qualquer botão. Esta dica só funciona no Versus Player. Vai ser difícil você jogar sem prestar atenção ao belo cenário.

### Dan

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)  
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)  
Gale Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s)  
Rolling Taunt - ↓ ↘ → ou ↓ ↙ ← + Start

#### Super Combos

Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)  
Super Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)  
Desperation - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)  
Super Taunt - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Start

### Chun Li

Fireball - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco (s) ou ← 2s, → + Soco (s) (Quando estiver usando a versão Super Turbo).  
Lightning Kick - Aperte chute rapidamente  
Rising Spin Kick - ↓ 2s ↑ + Chute (s)  
Split Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute (s)

#### Super Combos

Power Storm - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)  
Thousand Burst Kick - ← 2s, → ← → + Chute (s)  
Spinning Shadow Kick - ↙ 2s ↘ ↙ ↑ + Chute (s)

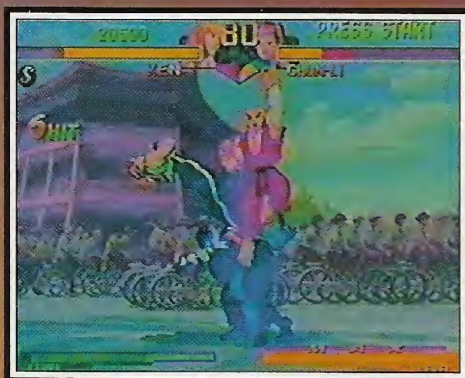
### Rolento

Staff Spin - ↓ ↘ → + Soco (s)  
Roll & Flying Staff - ↓ ↙ ← + Soco (s), Soco (s)  
Wall Spring - ↓ ↙ ← + Chute (s)  
Backflip & Roll - Três socos, soco  
Knife Throw - → ↓ ↘ + Chute (s), Chute (s)  
Quick Jump - ↓ ↑ Chute (s)

#### Super Combos

Granade Roll - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Soco (s)  
"2ND Super" - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)





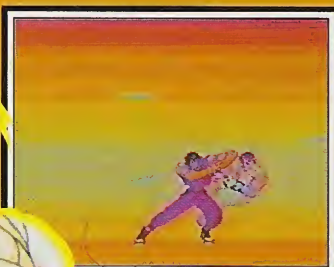
Ken manda Chun-Li para os ares com o God of Dragon Punches.

## Ryu

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)  
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s) (Também funciona no ar)  
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)  
Fake Fireball - ↓ ↘ → + Start

### Super Combos

Vaccum Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)  
Vaccum Hurricane Kick - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)



O Bushin Rage é um dos Super Combos do Guy

## Guy

Bushido Run - ↓ ↘ → + Chute (s), Chute (s)  
Rising Spin Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s)  
Bushido Leap - ↓ ↘ → + Soco (s), Soco (s)  
Turn Punch - ↓ ↙ ← + Soco (s)

### Super Combos

Bushin Rage - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)  
Bushin Eight-Double Fist - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s), Soco (s)

## Ken

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)  
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s) (Também funciona no ar)  
Dragon Punch - ↓ → ↘ + Soco (s)  
Roll - ↓ ↙ ← + Soco (s)  
Fake Roll - ↓ ↘ → + Start

### Super Combos

Rising Dragon Destroyer - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)  
God of Dragon Punches - → → ↓ ↘ + Chute (s), Chute (s)

## Charlie

Sonic Boom - ← 2s → + Soco (s)  
Flash Kick - ↓ 2s ↑ + Chute (s)

### Super Combos

Sonic Break - ← 2s, → ← → + Soco (s), Soco (s)  
Somersault Justice - ↙ 2s ↘ ↙ ↑ + Chute (s)  
Crossfire Blitz - ← 2s → ← → + Chute (s)

## Sakura

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s), Soco (s), Soco (s)  
Dashing Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)  
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s)

### Super Combos

Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)  
Super Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)  
Super Slide Kicks - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)

## M. Bison

Psycho Shot - ← 2s → + Soco (s)  
Double Knee Press - ← 2s → + Chute (s)  
Demon Stomp - ↓ 2s ↑ + Chute (s)  
Somersault Skull Diver - ↓ 2s ↑ + Soco (s), Soco (s)  
Bison Warp - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Socos

### Super Combos

Knee Press Nightmare - ← 2s → ← → + Chute (s)  
Psycho Crusher - ← 2s → ← → + Soco (s)

## Zangief

Spinning Clothesline - 2 Socos  
Short Clothesline - 2 Chutes  
Banishing Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)  
Spinning Pile Driver - 360 + Soco (s)  
Siberian Bear Crusher - 360 + Chute (s) (Longe)  
Siberian Suplex - 360 + Chute (s) (Perto)

### Super Combos

Final Atomic Buster - 720 + Soco (s)  
Aerial Russian Slam - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)



Charlie aplica um Super Combo de três hits em Gen

## Rose

Soul Spark - ↙ ↘ ↘ → + Soco (s)  
Soul Reflect - ↓ ↙ ← + Soco (s)  
Soul Throw - → ↓ ↘ + Soco (s)  
Soul Thrust - ↓ ↘ → + Chute (s)

### Super Combos

Aura Soul Spark - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Soco (s)  
Aura Soul Throw - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)  
Soul Illusion - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)

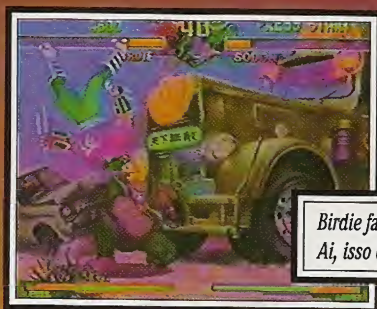


## Birdie

Headbutt Rush -  $\leftarrow 2s \rightarrow +$  Soco (s)  
 Turn-Around Headbutt - segure 2  
 Socos ou 2 Chutes (1segundo) e solte  
 Chain Grab - 360 + Soco (s)  
 New Chain Slam - 360 + Chute (s)

### Super Combos

Flying Chain Grab -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$   
 Soco (s) ou Chute (s)  
 Mega Headbutt Rush -  $\leftarrow 2s \rightarrow \leftarrow \rightarrow +$  Soco (s)



Birdie faz iô-iô de Sodom.  
 Ai, isso dóóóóo muito!



O Tiger Genocide  
 de Sagat faz um  
 belo estrago.

## Sagat

High Tiger Shot -  $\downarrow \searrow \rightarrow +$  Soco (s)  
 Low Tiger Shot -  $\downarrow \searrow \rightarrow +$  Chute (s)  
 Tiger Crush -  $\rightarrow \downarrow \searrow +$  Chute (s)  
 Tiger Blow -  $\rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s)

### Super Combos

Tiger Cannon -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \rightarrow +$  Soco (s)  
 Tiger Genocide -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$  Chute (s)  
 Tiger Raid -  $\downarrow \searrow \leftarrow \downarrow \searrow \leftarrow +$  Chute (s)

## Akuma

Fireball -  $\downarrow \searrow \rightarrow +$  Soco (s)  
 Flaming Fireball -  $\rightarrow \downarrow \searrow \downarrow \leftarrow +$  Soco (s)  
 Air Fireball - Pule  $\downarrow \searrow \rightarrow +$  Soco (s)  
 Dragon Punch -  $\rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s)  
 Hurricane Kick -  $\downarrow \searrow \leftarrow +$  Chute (s) (Também  
 funciona no ar)  
 Ashura Warp -  $\leftarrow \downarrow \searrow$  ou  $\rightarrow \downarrow \searrow + 3$  Chutes ou  
 3 Soco (s)  
 Ground Roll -  $\downarrow \searrow \leftarrow$   
 + Soco (s)  
 Air Roll Attack -  $\downarrow \searrow$   
 $\rightarrow \nearrow +$  Soco (s), Soco (s)  
 ou Chute (s)

### Super Combos

Great Fireball -  $\rightarrow \downarrow \searrow$   
 $\searrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \searrow \downarrow \leftarrow +$  Soco (s)  
 Great Dragon Punch -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s)  
 Aerial Fireball - Pule  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s)  
 Raging Demon - Sfr Sfr  $\rightarrow$  Cfr SF (Level 3)



O Super Combo do Akuma  
 exige habilidade

## Gen

Mantis Style - Aperte os três botões de Soco  
 Rising Kick -  $\rightarrow \downarrow \searrow +$  Chute (s)  
 Rapid Punch - Aperte repetida-  
 mente Soco

### Super Combos

Forward Rush -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow$   
 $\rightarrow +$  Soco (s)  
 Slap Barrage -  $\downarrow \searrow \leftarrow \downarrow$   
 $\searrow \leftarrow +$  Soco (s)  
 Crane Style - Aperte os três  
 botões de Chute  
 Roll Attack -  $\leftarrow 2s \rightarrow +$   
 Soco (s)

Wall Dive -  $\downarrow 2s \uparrow +$  Chute (s)  
 Air Throw -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s)  
 Wall Dive - Pule  $\downarrow \searrow \leftarrow \downarrow \searrow \leftarrow +$  Chute (s)



Gen tem dois estilos de luta. Aqui ele arrasa  
 com um Super Combo do estilo Mantis

## Adon

Jaguar Kick -  $\downarrow \searrow \rightarrow$   
 + Chute (s)  
 Jaguar Tooth -  $\rightarrow \downarrow$   
 $\downarrow \searrow \leftarrow +$  Chute (s)  
 Jaguar Knee -  $\rightarrow \downarrow$   
 $\searrow +$  Chute (s)

### Super Combos

Jaguar Assault -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s), Soco (s)  
 ou Chute (s)  
 Jaguar Revolver -  $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow +$  Chute (s)

## Sodom

Jitte Slice -  $\downarrow \searrow \rightarrow +$  Soco (s)  
 New Grab -  $\rightarrow \downarrow \searrow +$  Chute (s)  
 Power Bomb - 360 + Soco (s)  
 Carpet Bomb - 360 + Chute (s)  
 Tengu Walk -  $\downarrow \searrow \leftarrow +$  Chute (s) (Após  
 ter caído)  
 Back Roll -  $\rightarrow \downarrow \searrow +$  Soco (s) (Após ter caído)

### Super Combos

Mega Jitte Slice -  
 $\downarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow$   
 + Soco (s)  
 Mega Power  
 Bomb - 720 +  
 Soco (s)



Sodom executa um Carpet Bomb





■ Saturno

A versão em  
CD é um  
**ARREGAÇO!**

# ULTIMATE KOMBAT 3

Atenção sanguinários de plan-  
tão! Chegou o game mais es-  
perado do ano para  
Saturno. É experimen-  
tar e delirar. Quem cur-  
te UMK3 nos arcades  
não vai se surpreender, nem  
ter do que reclamar. O esque-  
ma de combos, fatalities,  
animalities e outros papos, conti-  
nua o mesmo.

Descolamos algumas dicas ex-  
clusivas para o Saturno e damos  
tudo mastigadinho pra você: per-  
sonagens secretos, UKKs e os Te-  
souros de Kahn. Lembre-se que al-  
guns truques que funcionam no  
console não servem para o arcade,  
OK? Lembrando: as versões para  
SNES e Mega Drive estão prome-  
tidas para outubro. Quem tem  
Playstation ou 3DO fica com a pro-  
missa de que o game sai no final  
do ano, sem data definida.

## DICA

Personagens escondidos - Códigos  
mortais para você detonar com os  
lutadores secretos de UMK3. Para  
entrar com o código, comece uma  
partida e, quando aparecer Game  
Over, não escolha continuar.



Classic Sub-Zero -  
760520

Surgirá uma tela para você entrar  
com os códigos.

Lembre-se: os códigos seguem a  
mesma linha dos Kombat Kodes.  
Portanto, o primeiro número  
corresponde ao botão X, o segundo  
ao Y, o terceiro ao Z, o quarto ao A,  
o quinto ao B e o sexto ao C. Veja o  
exemplo com a Mileena. Você deve  
fazer a seguinte sequência: aperte  
X sete vezes, não aperte Y (zero  
vezes), não aperte Z (zero vezes),  
A sete vezes, B duas vezes e C  
três vezes. Ou seja, 700723.

Mileena - 700723



## DICA

Jogue com Human Smoke - Para  
jogar com ele, escolha o Smoke robô  
e, depois de selecioná-lo, segure  
←+HP+BL+HK+Run, para o Player 1.  
Para o Player 2 é só mudar o direcional  
de esquerda para direita.

## DICA

Os tesouros de Shao Kahn - Os dez  
primeiros tesouros estão disponíveis em  
qualquer nível de dificuldade. Os dois  
últimos podem ser achados quando você  
vencer os oito personagens do torneio  
ou derrotar Shao Kahn no combate da  
quarta torre (no nível Master 2)

1-Dragon - Outcome - Veja o final do jogo  
2-MK - Gálaga - Jogue uma fase de Gálaga  
3-Yin/Yang - Fight Ermac - Lute  
contra Ermac

4- # 3 - Fight Noob Saibot - Lute contra  
Noob Saibot

5- ? - Random - Escolha aleatória do prêmio

6- Lightning Bolt - Fatality Demo 1 - Mostra  
o primeiro Fatality de um lutador antigo

7- Goro - Fatality Demo 2 - Mostra o  
segundo Fatality de um personagem antigo

8- Raiden - Fatality demo 3 - Mostra um  
Fatality de um personagem novo

9- Shao Kahn - Fight Noob Saibot e  
Ermac - Lute um Endurance contra os  
dois personagens

10- Skull - CLassic Match - Lute um  
Endurance Mode contra Classic Sub-Zero  
e Noob Saibot

11- ? - Mega Endurance Match - Lute  
um Endurance Mode contra Noob  
Saibot, Ermac, Smoke, Classic Sub-Zero  
e Mileena

12- ? - Supreme Demo - Mostra o jogo inteiro



Ermac -  
964240



# MORTAL

**ULTIMATE MK 3** Saturno, game de luta da Williams/Midway, 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional da Tec Toy.

O jogo está excelente: é igualzinho à versão arcade, com som e gráficos ótimos. Infelizmente, está um pouco lento, mesmo para um CD: o intervalo entre as lutas exige uma paciência mortal!

**9,0**

## USE OS GOLPES DO ARCADE

Os comandos para os golpes do jogo foram dados na edição nº 102. Babalities,

Friendships, Animalities, Fatalities e outros Kombat Kodes. Está tudo lá.

### DICA

**Mude a frase de abertura** - Na tela das caveiras roxas, entre com a sequência ↓ ↑ ← ← A → ↓. Normalmente, apareceria a frase "There is no knowledge that is not

power" (Não existe conhecimento que não seja poder). Depois de fazer esta dica, a frase mudará para: "Imagination is more important than knowledge" (Imaginação é mais importante que conhecimento).



*O belo cenário do deserto está idêntico à versão do arcade*

### DICA

**FreePlay Mode** - Para detonar UMK3 sem ter dores de cabeça com os continúes, digite ↑ ↑ ↑ → → ← ↓ ↓, na tela das caveiras roxas. Uma voz dirá "Excellent", confirmando o truque. Espere entrar a tela de demo e só então inicie o jogo com seus continúes infinitos.



### DICA

**Random Select** - Segure ↑ e aperte Start. A máquina irá escolher aleatoriamente o seu lutador.



### DICA

**Tesouros extras de Shao Kahn** - Se você acabar o jogo no segundo Master Mode e chegar aos tesouros de Shao Kahn, vá para o último que está na direita e empurre mais uma vez para conseguir tesouros extras.

## KOMBAT KODES DO ALÉM

Descobrimos dois códigos secretos, que ninguém sabe para que servem. Se você descobrir, mande a descoberta para a redação. A equipe e os outros leitores vão agradecer.

300-003 - PUB! D.K.P.

200-002 - P.A.B



■ Saturno

# Nights

A Sega se armou com tudo para enfrentar o N64 e Nights é uma das armas. Um supergame criado pela equipe de Yuji Naka, a mesma de Sonic. Você pode jogar como Clarice ou Elliot. Os dois viram, em seus sonhos, o simpático Nights, personagem que foi exilado do mundo dos pesadelos. Sua missão é derrotar o Senhor dos Pesadelos, para que Nights volte a seu mundo e não invada mais os sonhos das crianças.

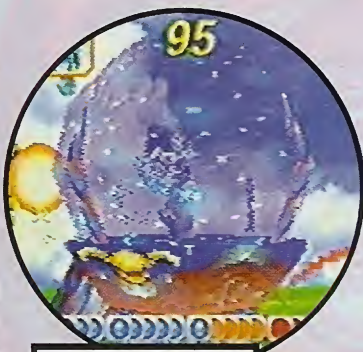
## Voando nos sonhos

Na aventura, você é o próprio Nights e pode voar ou se transformar em trenó. São seis mundos básicos – Spring Valley, Mystic Forest, Soft Museum, Splash Garden, Frozen Bell e Stick Canyon – com quatro percursos cada um. Depois de cada mundo, você ainda encara um nível extra contra um chefe.

Para passar de fase, é preciso libertar quatro cristais presos em plataformas que parecem medusas. No mesmo estilo de Sonic, você tem de passar pelas argolas e juntar bolinhas. Com vinte bolinhas, você liberta um cristal.



O visual 3D do jogo é demais!



Com vinte bolinhas você liberta os cristais dessas plataformas



Quando o tempo acabar, volte ao local de partida para se transformar de novo em Nights



O mesmo esquema de Sonic: ao voar, atravessa o maior número de anéis que puder

## NIGHTS

Saturno, Aventura da Sega, 1 jogador. Lançamento Tec Toy, em outubro.

8,0

Um game muito bonito, com gráficos e som caprichados. A ação é intensa e exige treino no joystick



## CONTRA O RELÓGIO

O grande desafio de Nights é cumprir as missões no tempo estabelecido, senão você volta a ser humano e perde os poderes. No chão, siga rapidamente a seta senão a nave-relógio alcança você e é Game Over na hora. O game veio para mostrar que os jogos de

32 bits estão mudando o universo dos videogames de maneira radical e criando novos heróis.

Na jogabilidade, a ação é tão rápida que até provoca tonturas e os gráficos são intensamente coloridos. É uma boa resposta da Sega ao Super Mario 64.

★ **Lembre-se:** as argolas coloridas dão bônus

★ **Não é preciso** passar por todas as argolas para completar sua missão. Basta libertar os quatro cristais de cada fase.

★ **É preciso** destruir todos os chefes, senão você volta para o início

★ **O CD japonês** vem com o novo joystick na caixa. O controle tem um stick analógico, como o do Nintendo 64. A Tec Toy ainda não definiu se lançará ou não o joystick, mas dá pra debulhar com o controle normal do Saturno.



Só com este tênis  
você **pode** passar  
em uma academia de caratê  
e gritar “e aí, viadinhos”.

Gladiator-Hi



Se **você** precisa correr, use

**DHARMA**  
DISPARADO



Playstation

# Fade to Black



Fade to Black é um dos melhores games do ano para Playstation e já disputa com Resident Evil o troféu The Best. É um jogo. Aqui, damos uma geral de como ele funciona com as primeiras passwords. Você vive o personagem Conrad, o mesmo de Flashback (um tremendo sucesso para SNES, Mega, PC e Mac). A história rola no ano lunar 2190, quando Conrad é capturado pelos Morphs e enviado para a prisão de New Alcatraz. Seu desafio é sair de lá encarando seis andares enormes, cheios de subníveis, passagens secretas e muitas armadilhas.

## FIQUE ESPERTO

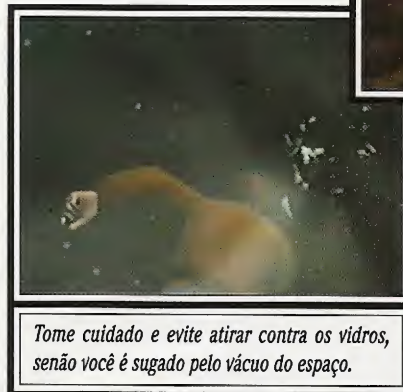
Para se dar bem na aventura, seja precavido: salve os seus avanços no game, pois você morre facilmente no início. Acostume-se a andar sempre em posição de tiro, entre nas salas com cuidado e vá "limpando o caminho". É comum ter

de detonar dois inimigos, voltar ao recarregador de energia e só depois prosseguir. O procedimento é lento, mas seguro.

Vasculhe cada canto da fase e os armários, atrás de itens, chaves e armas. Use L1 para se esquivar dos tiros inimigos ou arremessar minas explosivas. Aperte R2 e L2 para andar lateralmente e R1 para recarregar sua arma.

## USE O INIMIGO

As armadilhas e puzzles exigem astúcia. Use robôs ou outros equipamentos para desativar lasers e abrir passagens. Insista antes de desistir. Algumas portas e equipamentos eletrônicos pedem chave específica ou código para ativá-los. A tela de jogo é bastante informativa. Traz um mapa segmentado de cada local e um menu, em que você monitora a energia e controla armas, itens e algumas ações. Quem curtiu Resident Evil vai curtir este também.



A continuação de Flashback é um superjogo

## Passwords

Missão 1 - ■●●X●●  
Missão 2 - ▲●X●●X  
Missão 3 - X●X●●X  
Missão 4 - X■▲●●●  
Missão 5 - ■■▲XX▲  
Missão 6 - ▲XXXX●  
Missão 7 - ●●●X▲X  
Missão 8 - ■■X▲■  
Missão 9 - ▲XX▲●  
Missão 10 - X▲■●▲X  
Missão 11 - ●■XX■X



Você pilota até uma nave espacial!

## FADE TO BLACK

Playstation, Adventure da Electronic Arts/Delphine, 1 jogador. Já nas prateleiras.

9.0

Desafio, jogabilidade, gráficos e sons ótimos, com destaque para as animações. Só faltou mais ação.



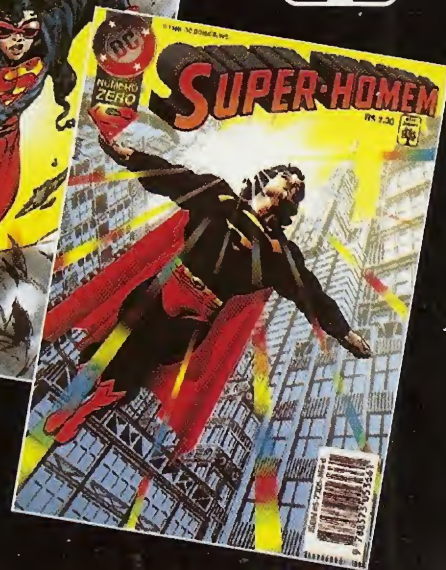
# ZEROU TUDO!

# 00:00

## ACOMPANHE OS NOVOS TEMPOS DA AVENTURA!

Esta é a hora pra você  
começar a mais fantástica  
coleção de quadrinhos  
de todos os tempos.

**Do zero!**



© DC COMICS, INC.

Este mês, todas as edições da  
linha DC, todas na edição nº 0,  
vão estar nas bancas ao mesmo  
tempo. Pra você não perder o bonde  
da história e mergulhar de cabeça num  
universo totalmente renovado, vivendo  
aventuras como nunca imaginou!



# DRAGON BALL



## Confira!

Dragon Ball Z, o desenho, estreou dia 19 de agosto no SBT. A série vai ao ar de segunda a sexta, às 10h30.

A saga de Goku e seus companheiros continua cheia de combates quentíssimos neste cart que vai incendiar o SNES. A série Dragon Ball rola há mais de dez anos no Japão e passou dos gibis (Mangás), para os videogames, brinquedos e desenhos animados que fazem sucesso no mundo inteiro. A jogabilidade do game em cartucho melhorou muito, superando até as versões já lançadas em CD para Saturno e Playstation! As lutas utilizam menos magias e são decididas na base das porradas, no esquema de Street Fighter. Os gráficos e o som estão caprichadíssimos e surgiram três novos personagens: Beditto, Gotenks e Devil Boo. Seu objetivo, na aventura, é destruir o vilão Devil Boo.



A magia sai mais forte se você mantiver o botão A apertado, ao final do movimento



Recupere energia apertando Y

## BATA PARA VALER

Em Hyper Dimension, há movimentos de desvio, que também servem para anular a defesa adversária (use L + R + Y ou B, dependendo do personagem). Quem conhece os games da SNK - Fatal

Fury 3 e a série The King of Fighter's - vai sacar rapidinho o esquema. Os Meteor Attacks, agora, servem para todos os personagens e só funcionam quando a barra de energia está piscando.

### Piccolo

Mystic Attack - → ↓ ↘ + Y ou B  
Mystic Blow - ← ↘ ↓ ↘ → + Y  
Bukuikyaku - No ar, → ↓ + B  
Sonic Kick - L + R + B  
Yuudoo Energy Dan - → ↓ ↘ + A  
Kaikou Ha - ← ↓ ↘ + A  
Gekiretsukoudan - ← ↘ ↓ ↘ → + A  
Makankousappo - ↓ ↘ ← → + A  
Cho Bakurestu Ken - Perto do rival, → ← ↓ ↑ + Y

### Vegetta (Beditta)

Super Dash - ↓ ↘ → + B  
(até quatro vezes)  
Dashing Bomb - ← ↘ ↓ ↘ → + Y  
Knee Attack - → ↓ ↘ + B  
Jumping Bomb - ↘ ↗ + Y  
Bakuhatsu Ha - ↓ ↑ + Y  
Ki Release - No ar, aperte ↓ ↘ ← + Y  
Driving Elbow - L + R + Y  
Renzoku Energy Dan - ↓ ↘ → + A  
Renzoku Energy Dan -  
No ar, ↓ ↘ ← + A  
Big Bang Attack - ← ↘ ↓ ↘ → + A  
Final Flash - ↓ ↘ ← → + A  
Gyarric Gun Fire - Perto do rival,  
↑ ↓ + Y

### Cell

Power Attack - ← ↘ ↓ ↘ → + Y  
Cell Jr. Attack - → ← → + B  
Cell Combo - ↓ ↘ → + Y  
Levitation Slicer - → ↓ ↘ ↓ ↘ ← + Y  
Negative Arrow - No ar, → ↓ + Y  
Energy Release - → ↓ ↘ ↘ ← + B  
Giga Shoulder - L + R + Y  
Katsuu Energy Dan - → ← → + A  
Kamehame Ha - ← ↘ ↓ ↘ → + A  
Cho Kamehame Ha - ↓ ↘ ← → + A  
Giga Cell Combination - → ← → ← → + Y  
Giga Burn - ↓ ↘ ← ← ↘ ↓ ↘ → + Y

### Frezza

Kishin Ha - → ↓ ↘ + Y  
Evil Energy - No ar, ↓ ↘ ← + B  
Freeza Cutter - ↓ ↘ ← + Y  
Bomb Grip - Perto do rival, → ↓ ↘ ↘ ← + Y  
Jyassenkou - No ar, → ↓ + B  
Double Leg Kick - L + R + B  
Yuudou Kienzan - → ↓ ↘ + A  
Ground Fireball - ← ↓ ↘ + A  
Death Ball - ← ↘ ↓ ↘ → + A  
Jyubaku Ha - ↓ ↘ ← → + A  
Freeza Rush - ↓ ↘ ← + Y + B

### Vegetto (Beditto)

Heel Shoot - → + B  
Vegetto Combo -  
→ ↓ ↘ ↘ ← + B  
Dash Elbow -  
↓ ↘ → + Y  
Double Slash  
Down Kick -  
No ar,  
→ ↓ + B  
Juggling Kick -  
↘ ↗ + B  
Shooting  
Kick -  
L + R + B  
Kakusan  
Energy Dan -  
↓ ↘ ← + A  
Big Bang Attack -  
← ↘ ↓ ↘ → + A  
Kamehame Ha -  
↓ ↘ ← → + A  
Gyarric Meteo -  
↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + Y  
Combo - Inicie com soco ou chute, Y + B e encaixe um Gyarric Meteo.





**A série da tevê chega em nova versão para o console. Ficou animalíssima!**

**DRAGON BALL Z**

SNES, Luta, da Bandai, 1 ou 2 jogadores. Cartucho japonês.

**Hyper Dimension**

Um excelente jogo para o SNES. Gráficos e sons maneiros, com boa jogabilidade. O game está cheio de golpes novos e outros incrementos.

**8,5**

# HYPER DIMENSION



Goku solta um Meteor Attack em Beditto.



Beditto detonando outro Meteor Attack

## Novos golpes e cenários

As inovações são muitas. O sistema de combos permite até ataques aéreos e os personagens agora podem recuperar energia durante a luta (basta apertar Y + B, mas eles ficam vulneráveis durante algum tempo).

Uma mudança interessante: os lutadores não podem mais sair do cenário e invadir o seguinte, durante a briga. Em compensação, dá para arremessar o rival para outros cenários: é um barato! As seqüências são as seguintes: Para cima - ↓ ↘ + X. Para baixo - ↓ ↙ + X. Para os lados - → ← + X



Jogue o adversário para outro cenário

## Mr. Boo

Hip Press - No ar, ↓ + B  
Planet Attack - ← 2s → + Y  
Hip Flip - Durante o Planet Attack, entre com ↓ ↘ + Y  
Power Salute - ↓ 2s ↑ + Y  
Tornado Hip - ← 2s → + B  
Become Candy - ↓ 2s ↑ + B  
Flying Bomber - L + R + B  
Kakusan Energy Dan - ↓ ↙ ← + A  
Boo Bomb - ← ↙ ↓ ↘ + A  
Mightiness Bomber - ↓ ↙ ← + A  
Boo Buster - ↓ ↘ → + Y + B

## Devil Boo

Kouchuufuyuu - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← + Y  
Rolling Tackle - ← ↙ ↓ ↘ + Y  
Downward Ki Breath - No ar, → ↓ + B  
Foot Shoot - ↓ ↙ ← + Y ou A ou B  
Forward Ki Breath - → ↓ + Y  
Whip Attack - ↓ ↘ → + Y  
Stretch Punch - → + Y  
Metamorph Boo Attack - L + R + Y  
Kantsuu Energy Dan - → ← + A  
Boo Ban - ← ↙ ↓ ↘ + A  
Power Ball - ↓ ↙ ← + A  
Boo Smasher - ← → ↓ ↑ + Y

## Gotenks

Head Sliding - ↘ + Y  
Omae Nanka "The End" - Acerte o Head Slice, depois → ↘ ↓ ↙ ← + Y  
Rolling Thunder Uppercut - ← ↙ ↓ ↘ → + Y  
Inoshishi Attack - ↓ ↘ → + Y  
Diving Head Butt - No ar, → ↓ + Y  
Ultra Head Butt - L + R + Y  
Renzoku Energy Dan - ↓ ↘ → + A  
Renzoku Shine Missile - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A  
Kantsuu Energy Dan - No ar, → ← + A  
Kikou Ha - ← ↙ ↓ ↘ + A  
Super Ghost Kamikaze Attack - ↓ ↙ ← + A  
Renzoku Super Donuts - → ← ↙ ↓ ↘ → + Y

## Gohan

Knee Slasher - ← 2s → + B  
Zankuukyaku - ↓ 2s ↑ + B  
Dash Uppercut - → + Y  
Bakuretsu Punch - ← 2s → + Y  
Bukuukyaku - No ar, → ↓ + B  
Triangle Illusion - L + R + B  
Renzoku Energy Dan - ↓ ↘ → + A  
Masenkou - ← ↙ ↓ ↘ + A  
Kamehame Ha - ↓ ↙ ← + A  
Bakuretsu Rush - → ↘ ↓ ↙ ← + B

Os Meteor Attacks estão em amarelo, para você não se perder.

## Goku

Jump Knee Lift - → ↓ ↘ + B  
Gekiretsurenkyaku - ← ↙ ↓ ↘ → + B  
Double Kick - → + B  
Dash Punch - ↓ ↘ → + Y  
Shunkanidou - ← ↙ ↓ + Y ou B  
Abisegeri - ↓ ↙ ← + B  
Slash Down Kick - No ar, → ↓ + B  
Side Slash - L + R + B  
Kantsuu Energy Dan - → ← + A  
Kamehame Ha - ← ↙ ← + A  
Cho Kamehame Ha - ↓ ↙ ← + A  
Level 3 Meteo Smash - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + Y  
Combo - Entre com uma voadora, soco ou chute, Y + B e depois emende um Abise Geri, seguido de um Kamehame Ha e um Double Kick 3.





■ Mega Drive

# Um coelho em apuros

**Pernalonga apronta a maior bagunça num jogo bom e variado**



O herói maior da Looney Tunes recebeu, enfim, um cart à altura do seu prestígio. Um game gostoso de jogar, com desafio legal, joystick configurável e comandos fáceis. O coelho safado sonha que um cientista maluco quer seu cérebro para pôr num robô. Pernalonga foge, mas cai numa sala onde uma tevê oferece

as rotas de fuga. Apenas duas estão disponíveis no início: Duck Rabbit Duck e Bully for Bugs. O televisor sempre dá uma dica sobre a fase selecionada. Ao concluir os quatro primeiros episódios, surgirão outros quatro. Debulhamos as primeiras fases e damos algumas manhas para você encarar o resto.

## GARANTA SUA CENOURA

Os marcadores estão no alto da tela de jogo. No lado esquerdo, aparece o número de vidas e a cenoura que marca a sua energia. Do lado direito pode estar o mostrador de tempo ou o de cenouras-arma. Isto porque algumas fases exigem um determinado tempo de execução e outras não. Em todas as telas você tem que correr muito e pegar uma porção de itens. Alguns são necessários para completar a missão e outros dão poderes especiais, como as cenouras-arma.

### Duck Rabbit Duck

Vire todas as placas que estão com a cara do Pernalonga, até ficarem com a cara do Patolino. Pegue os relógios e pise nos bichos até explodi-los.

### Hare Abian Nights

Encontre o gênio que levará você ao castelo. Detone os inimigos com as cenouras ou pule sobre eles. Use os tapetes voadores por pouco tempo.

### Bully for Bugs

Deixe o touro jogar você para o alto e pegue os pára-quadras com dinamite. Acione as alavancas do subterrâneo usando o botão C. Enjaule sempre o leão.



Jogue cola no Patolino e ganhe mais tempo para fugir



Fique esperto, pois o chão queima os seus pés e tira energia



Esse é o mestre de uma das fases. Atire pra valer pois o cara é dureza!

### Knighty Knight Bugs

Pegue a espada musical para enfrentar o cavaleiro negro. Cuidado com o dragão verde.



Vire todas as placas e não deixe o Patolino pegar você. Certo, velhinho?

Exploda os buracos com o pára-quadras e entre no subterrâneo



### Fase de Bônus



Agarre as cenouras, mas desvie das pedras e dos morcegos

## Mochila

- ★ Cenouras prateadas - Dão vidas extras
- ★ Cenouras na caneca - Energia total
- ★ Poção - Invencibilidade
- ★ Sapatos - Velocidade
- ★ Estrelas - Três dão Fase de Bônus
- ★ Relógio - Dá mais tempo
- ★ Ralador - É fria: você perde as cenouras-arma

**BUGS BUNNY**

**in Double Trouble**

Mega Drive, Aventura da Warner Bros. Lançamento nacional Tec Toy

**8,5**

Um jogo legal, cheio de ação e com muitas fases.

Os gráficos e o som estão muito bons. Uma boa pedida.



02:43.3 02:50.9 78 2 2.1 MILES 2/2

# Participe do Campeonato de Game

organizado pela **TEC TOY**

## e veja se você é tão bom quanto pensa.

**VAI ENCARAR OU VAI PERDER MAIS ESSA?**

TUDO ISSO NA

**FEITEENS**  
**96**

**ESPORTES DE AÇÃO, CULTURA E EDUCAÇÃO.**

E mais:

- Campeonato Brasileiro de Skate Vertical
- Campeonato de Patins In Line em Mini Ramp
- Escalada Esportiva
- Aquário Gigante para Mergulho
- Simulador de Surf
- Tapete Voador Virtual
- Demonstração de Bike
- Lançamento de Filmes e Games
- Vôo Livre
- Saltos de Bungee Jump
- Tudo sobre a Internet
- Shows e Desfiles

A FEIRA DE PRODUTOS E SERVIÇOS QUE  
VAI LEVAR A GALERA A LOUCURA.

05 A 13 DE OUTUBRO  
das 10h às 22h  
Pavilhão Amarelo  
**EXPO**  
CENTER NORTE - SP

INSCRIÇÕES PARA O CAMPEONATO  
DE GAME NO LOCAL DO EVENTO.

(011) 214-3575/3549/3579 - SÃO PAULO  
(021) 295-1383/0446 - RIO DE JANEIRO

**SBEP**

Eventos,  
Propaganda e  
Editora Ltda.



# Pac-Man



## PAC MAN

**ESTRATÉGIA, 1 ou 2 jogadores.**

Viciante! Lançado no final de 1980, este jogo foi o principal rival de Tetris como mania mundial. A versão para Windows 95 é a única do pacote que traz uma velocidade decente de jogo. Portanto, pegue seu rechonchudo Hecce e saia comendo os pontinhos, antes que os fantasmas o peguem.

Quem viveu a "Era de Ouro do Videogame", no final dos anos 70 e início dos 80, certamente vai curtir este Return of Arcade, um *revival* que a Microsoft armou, somente com jogos da Namco. A embalagem, um pouco infantil demais, esconde quatro jogos que marcaram a adolescência da moçada mais velha: o insubstituível Pac Man, Dig Dug, Galaxian e Pole Position. Confira.

### RETURN OF ARCADE

Disquete 3.5 para Windows 95. Lançamento nacional da Microsoft. **Configuração mínima:** PC 486DX, 66Mhz, 8MB de RAM, 6MB de disco rígido, monitor padrão SVGA e qualquer placa de som. Pode-se jogar com mouse,

**7.0**

joystick ou teclado configurável.

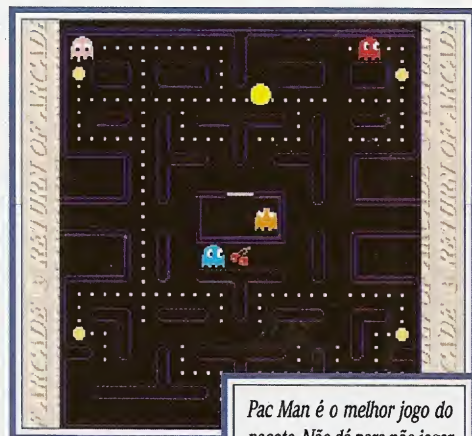


*Em Dig Dug, o desafio é detonar os monstros sem ser pego*

## GALAXIAN

**GAME DE TIRO, 1 ou 2 jogadores.**

Este é o segundo melhor jogo do pacote e só perdeu em ação, pois a barra de espaço (para atirar) não responde à altura da sua ansiedade em destruir as "abelhas". Lançado em 1979, o game veio na cola de Space Invaders, este sim um verdadeiro clássico.



*Pac Man é o melhor jogo do pacote. Não dá para não jogar*

## Dig Dug

**ESTRATÉGIA, 1 ou 2 jogadores.**

Um jogo no estilo de Pac Man, mas que não tem o mesmo charme. Lançado em 1982 foi um enorme sucesso – pasmem! – nos Estados Unidos. Seu objetivo é destruir os monstros de cada fase, inflando todos com uma bombinha até explodi-los.



*Em Galaxian, você tem de destruir as naves alienígenas*

## Pole Position

**CORRIDA, 1 ou 2 jogadores.**

O jogo mais prejudicado desta coletânea. O arcade, de 1982, foi dos primeiros a trazer volante e acelerador. No micro, a dirigibilidade e o som ficaram horríveis. Para a moçada que anda curtindo The Need for Speed e Screamer, chega a ser melancólico.

*Pole Position tem gráficos fracos e jogabilidade complicada. Mico!*





# E OUTROS DESAFIOS



*Alone in the Dark foi o primeiro adventure tridimensional. Desafio pedreira!*



*Em Alone 2, o visual está ainda mais caprichado*

## STONEKEEP

Stonekeep tem um bom enredo e muita ação. O game conta a história de um jovem, Drake, que precisa destruir o rei das sombras e resgatar Thera, a deusa da Terra.

A interface do game é meio complicada porque usa teclado e mouse, mas isto não chega a comprometer a jogabilidade. Gráficos muito bons, que podem ser configurados para cada máquina. O game traz, ainda, um inventário para seus itens e armas.

*O grande barato de Stonekeep é a tradução em português. Assim, fica mais fácil de jogar*



GEORGE ETWIN HET STUMP ESTÁ NA HORA DE MACHUCAR ALGUÉM

## ALONE IN THE DARK 1 E 2

Dois jogos um pouco velhos, mas muito bons. No papel do detetive Edgard Carnby,

você soluciona casos sobrenaturais. A primeira aventura é dentro de uma misteriosa mansão e a outra em uma destilaria clandestina. Os jogos trazem ambiente 3D e

algumas animações em vídeo. A Infogrames já informou que Alone in the Dark 3, lançado há um ano nos EUA, chegará em breve ao Brasil, totalmente traduzido. Beleza!

## ALONE IN THE DARK 1 E 2

PC CD-ROM, ambiente DOS ou Windows 95, adventure de terror da Infogrames em português, 1 jogador. Lançamento nacional da Infogrames.

**Configuração mínima:** PC 386 DX, 33 Mhz, 2 MB de RAM, monitor VGA e placa Sound Blaster.

**7,0**

Dois clássicos do gênero com gráficos radicais, som caprichado e jogabilidade fácil. Desafio pauleira. Alone 2 também é compatível com Macintosh.

## STONEKEEP

PC CD-ROM, ambiente DOS ou Windows 95. RPG de ação da Interplay em português, 1 jogador. Lançamento da Orendel. Configuração mínima: PC 486 DX, 33Mhz, 4MB de RAM, CD-ROM 2x, monitor SVGA, qualquer placa de som e mouse.

**8,5**

Os gráficos e o som estão caprichadíssimos. A interface lembra um pouco o Doom, só que o game é um RPG com bastante ação.



*Alguns cenários têm gráficos babantes!*



SNES

## Rise of the Robots



**Invencibilidade** - Agora você não vai mais precisar esquentar a cabeça para vencer os indestrutíveis robôs. Basta fazer a sequência ↓ B ↑ B ↓ ← → B na tela de seleção dos personagens. Repita o código duas ou três vezes para ter certeza de que entrou, já que não há qualquer indicação, visual ou auditiva, de que o código funcionou. Depois disso, é só alegria!

SNES

## Aero Fighters



**Modo Endurance** - Curta uma batalha aérea radical! Com esta dica, você entra em um jogo especial, enfrentando os piores desafios do game. Na tela de seleção dos jogadores, entre com A ← Y → X ↓ B ↑, no controle dois. Você vai passar uma fase abreviada de cada chefe, pegar vidas e continuar no jogo, mesmo perdendo seu avião.

SATURNO

## Toshinden Remix

**Jogue como Gaia, Sho ou Cupido** - Termine o jogo no modo Hard ou Very Hard. Assista ao final, até que o jogo recomece. Os chefes Gaia e Sho estarão na tela de seleção dos lutadores, logo após Ellis. Coloque o cursor sobre Sho e aperte e segure ↑. Depois, aperte X. Você poderá, agora, habilitar o chefe Cupido.

PLAYSTATION

## The Need for Speed



**Corra sem os mostradores** - Esta dica permite jogar no Full Screen Mode, um modo radical para feras: as corridas rolam sem os mostradores de velocidade, número de voltas e outros. Faça o seguinte: assim que a corrida começar, enquanto aparece a contagem para o sinal de largada, aperte e segure ↵ ou ↘ até que os mostradores desapareçam. Se você quiser que eles voltem, aperte e segure ↵ ou ↘ até que eles reapareçam. Boiada, galera!

SNES

## Batman Forever



**Jogue com o Charada** - Dê uma de vilão e jogue como o Charada (Riddler) no Practice Mode. Na tela de Game Start, entre com ← ↑ ← ← A B e Y. Com esse truque você poderá pular de fase, conseguir todos os bat-acessórios e ainda habilitar o Charada.

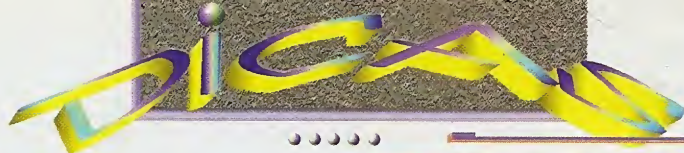
PLAYSTATION

## In the Hunt



**Dicas da hora** - Acione a seleção de fases, o modo Vs. Fight e os diversos finais do jogo. Para isso, basta apertar Start, na tela-título, e ir para o menu (com Start e Options). Agora, segure ↵ e Select ao mesmo tempo. Continue segurando os botões e aperte ●. O menu de seleção de fases surgirá. Você poderá escolher qualquer nível para jogar ou encarar uma batalha de dois jogadores com seu submarino. É possível, ainda, ver vários finais do jogo.





## PC CD-ROM

# Descent 2

**Passwords** - Os códigos a seguir funcionam na versão completa do jogo. Portanto, não funcionam na versão shareware. Digite as senhas em qualquer lugar ou momento do game para ativá-las ou desativá-las. Um aviso para a galera espertinha: não use os códigos de Descent 1 na versão shareware pois eles funcionam ao contrário: ou seja, tiram tudo o que você quer conseguir.

**ALMIGHTY** - Dá invulnerabilidade.

**HONESTBOB** - Todas as armas

**FREESPACE** - Seleção de fase.



**LPNLIZARD** - As armas ficam teleguiadas.

**ALIFALAFEL** - Todos os itens.

**ALGROOVE** - Todas as chaves.

**ROCKRGRL** - Mapa completo da fase.

**SPANIARD** - Destroi todos os robôs da fase. Se for usada duas vezes, destrói seu aliado.

**BITTERSWEET** - As paredes se movimentam (se você sofre de enjôo, não use este código!)

## PC CD-ROM

# Quake

**Códigos destruidores** - Um pacote de senhas descoladas. Para acionar as passwords é preciso, primeiro, chamar a tela de console apertando a tecla ~ (TIL). Depois, basta digitar as passwords na tela.

**GOD** - Deixa você indestrutível: imune a tiros e capaz de agir submerso ou sobre a lava.

**FLY** - Para voar. Aperte a tecla S para subir e X para descer.

**NOCLIP** - Atravessa paredes, teto, chão etc

**IMPULSE 9** - Dá todas as armas, munições e chaves.

**IMPULSE 255** - Modo QUAD (seus tiros causam 4 vezes mais danos aos inimigos)

**MAP E#M#** - Digite um número na frente da letra E para entrar em um episódio específico e um número na frente de M para escolher a missão. Exemplo: E1M1, leva você para a primeira missão do episódio um. Detalhe: na versão shareware você só pode usar a opção E1.

**MAP END** - Leva para uma fase secreta.

**MAP START** - Volta para o início do jogo.

**GIVE #** - Digite um número, de 1 a 8, no lugar de # e pegue a arma correspondente.

**GIVE S #** - Faça o mesmo para as Shotguns (até 255).

**GIVE C #** - Cargas para a bateria (até 255).

**GIVE N #** - Nails (até 255)

**GIVE R #** - Rockets (até 255).



**GIVE HEALTH #** - Pegue energia (até 999).

**SV\_GRAVITY #** - Muda a gravidade (de -99999999 a +99999999).

**KILL** - Suicídio.

**TIMEREFRESH** - Mostra quantos frames o computador usa por segundo.

**VID\_DESCRIBEMODES** - Mostra a resolução ideal para o seu micro.

**VID\_MODE #** - Escolha a resolução de vídeo. Substitua # por números de 0 a 24. Obs: Geralmente, os computadores com 8MB de RAM só rodam com 10. Quem tem 16 MB de RAM pode tentar usar 14 e para os de 32MB de RAM, dá para usar 24.

**COLOR #** - Muda a cor, no modo multiplayer, entre 0 e 13.

**NAME + seu nome** - Coloca seu nome no lugar do Player do jogo. Bom para usar em multiplayer.

**STATUS** - Mostra o nome do(s) jogador(es), localização, versão etc.

**VERSION** - Mostra a versão que está sendo usada.

**ENTITIES** - Deixa os inimigos invisíveis.

## All Games



**Os melhores preços**  
**As mais recentes novidades**  
**Tudo em acessórios e consoles**  
**Pagamento facilitado**  
**Atendemos revendas**  
**Sedex para todo o Brasil**  
**Estacionamento com manobrista**



**All Games**

**LIGUE JÁ!**  
**(011)277-3035**  
**277-5023**



SATURNO

## Golden Axe Duel

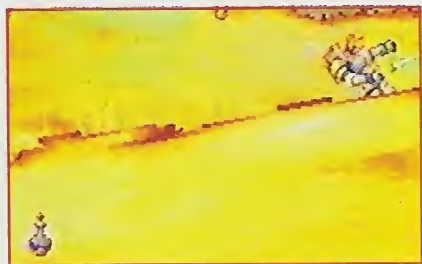
QUENTE!



**Superdicas** - O jogo está pintando agora para o Saturno e a gente já mostra o caminho das pedras pra galera!

**Ataques mágicos** -

Para fazê-los, você precisa detonar os elfos que aparecem pela frente e pegar as poções que eles carregam. Quando estiver com cinco poções, você deve apertar X + Y + Z para ativar o ataque mágico e soltar uma das magias em seguida, de acordo com o seu personagem. Lembre-se: todos os movimentos foram testados com o personagem no lado esquerdo da tela. Se você estiver no lado direito, apenas inverta os comandos.



**KAIN BLADE**

Firestorm - → ↓ ↘ → ↗ + X, Y ou Z

**MILAN FLARE**

Bloody Tempest - Segure ↓, depois ↘ → ↗ + A, B ou C. Aperte ↓ + X, Y ou Z na descida.

**DOC**

Shockwave - → ↘ ↓ ↙ ← + X, Y ou Z

**PANCHOS**

Blast Wave - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + qualquer botão de chute

**ZOMA**

Dark Carnival - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X, Y ou Z

**GREEN**

Mammoth Slam - → ↘ ↓ + Z (enquanto pula)



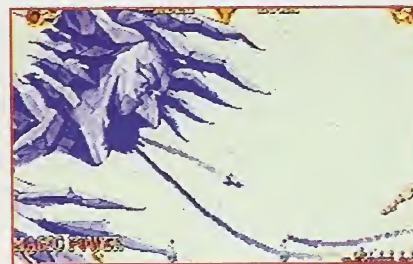
**GILLIUS ROCKHEAD**

Jaw Break - → ↘ ↓ ↙ ↗ + X, Y ou Z



**JAMM**

Spirit Summons - Segure ←, depois → ↓ ↘ + X, Y ou Z



**KEEL**

Insanity Winds - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + X, Y ou Z

**Lutas rápidas** - Se você não tem paciência de esperar o game carregar toda vez que surge um novo combate, aproveite esta diquinha. Quando a luta acabar e a palavra Wins aparecer (p.ex. "Keel Wins"), aperte Start para pausar o game e aperte L. Um pequeno menu aparecerá, onde você poderá escolher o próximo adversário. Selecione os personagens, aperte L de novo e solte o Pause. O jogo irá carregar de novo, mas ao invés de mostrar a tela de seleção dos lutadores, você iniciará o combate com os lutadores que acabou de selecionar.

PLAYSTATION

## Goal Storm



**Jogadores invisíveis** - Dê uma de Gasparzinho e jogue num time fantasma. Para isso, entre com ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ▲ ▲, na tela-título, onde aparece escrito Goal Storm. Um barulho de torcida vai confirmar a dica. Quando começar o jogo, aperte Select para mudar o ângulo da câmera. Você verá que a câmera, agora, está muito mais perto dos jogadores e apenas um ou dois deles estão visíveis. O resto ficará invisível, até que algum inimigo chegue perto de você para lhe roubar a bola!

**Cabeça de pedra** - Se você quer jogar com um bando de cabeças-duras, basta apertar ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ●, na tela-título. A torcida vai confirmar a dica e aí é só aproveitar!

SATURNO

## The Horde



**Códigos incríveis** - Inicie o jogo e dê Pause. Depois, entre com os seguintes códigos, no controle um botão por vez: Mostrar o mapa inteiro do lugar onde você está - ← A ↑ ↓ B A A B

Continuar no jogo, mesmo que seu vilarejo tenha sido destruído - A ↓ ↓ → A ↓

Para ver todas as animações - → A ← ← A ↑ B

Pegar todos os itens - B → A ← ← ↓ → A A ←



PLAYSTATION

## Cyberia

QUENTE!

Todos os níveis - No começo do jogo, digite NEMROSIM no lugar do seu nome e aperte Enter no teclado que aparece na tela. Depois disso, aparecerá uma tela com as características dos níveis de arcade e puzzle. Você deve notar que elas, agora, estão todas juntas. Comece o jogo e aperte Start para pausar. Um menu irá aparecer. Selecione Load nesse menu e você terá acesso a todas as passwords do game. Moleza, hein?



PLAYSTATION

## Rise 2: Ressurrection

Jogue como Vitriol - Na tela de seleção dos robôs, faça a seguinte sequência no controle um: → → → ↑ ↑ ↓ ← ← ↓ ↓. O chefe Vitriol aparecerá e poderá ser habilitado. Pronto, pegue o robô e entre na luta. É vitória na certa!



PLAYSTATION

## Krazy Ivan



Selecionar fases - Na tela de seleção de arenas, onde há um globo terrestre de fundo, selecione Rússia, a única opção disponível no início do game. Depois, aperte → para ir até o Japão. Aperte e segure X + ←. O globo irá passar por diversas arenas e você poderá selecionar qualquer uma delas, soltando os botões no momento em que o globo passar pela fase desejada. Infelizmente, não dá para saber qual a fase escolhida, pois os nomes não aparecem. Mas com um pouco de prática você vai reconhecer as diferentes missões contando o número de rotações do globo ou pegando umas aulinhas de Geografia.

# GAMESOFT

TUDO PARA GAMELOCADORAS

SUPER MESA SYSTEM



- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAME SALLONS E RESIDÊNCIAS

ARCADINHO



- COMANDOS PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

- PLAYSTATION • SATURN
- S. NES • MEGA • NEO GEO
- NINTENDO 64

COMPRA • VENDA • TROCA

CONSULTE-NOS ATACADO E VAREJO

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

VENHA CONHECER NOSSA LOÇADORA  
E EXPERIMENTE JOGAR NO TELÃO DE 100  
POLEGADAS

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 FREGUESIA DO Ó - SP



## PLAYSTATION

# 3D Lemmings



**Seleção de fases** - Para começar o jogo em qualquer fase, vá até Codes, no menu principal, e entre com a password LAMPWICK. Selecione End e aperte X. A mensagem Password Correct irá aparecer, então você deve escolher a dificuldade e depois Play. O menu de seleção de fases aparecerá logo em seguida.

**Veja os filmes** - Para curtir todas as animações de 3D Lemmings, escolha Codes no menu principal e entre com as seguintes passwords:

SPACEAAA - Filme do espaço

EGYPTAAA - Filme do Egito

ARMYAAAA - Filme do exército

MAZEAAAA - Sequência final

Depois de digitar a password, basta selecionar End e apertar X para ver a cena escolhida.

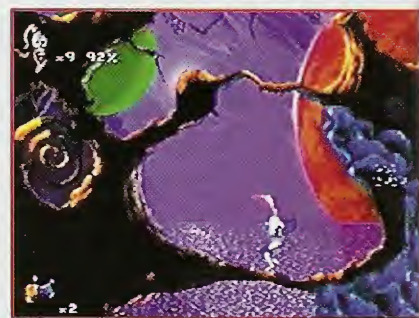


## SATURNO

# Earthworm Jim 2

**Vidas infinitas** - Não esquite mais a cabeça com vidas extras e afins. Pause o game, em qualquer momento, e faça a sequência Y A → ↓ ↓ A ← →. Aperte Start para voltar ao jogo e observe que o seu marcador está com nove vidas. Repita o código quantas vezes quiser.

**Energia infinita** - Esta dica funciona do mesmo modo que a anterior. Pause o jogo e entre com ← A Z Y ↓ A Y ↓. Aperte Start, volte ao jogo e repita quantas vezes forem necessárias.



## PLAYSTATION

# Williams Arcade's Greatest Hits



**Sons do MK3** - Com este código, você poderá ouvir sons do MK3 no CD Williams Arcade's Greatest Hits. Ligue o Playstation sem nenhum CD dentro. Quando aparecer o Main Menu, entre em CD Player. Coloque o Williams CD no console. Aparecerão duas faixas de música. Selecione a faixa dois e aperte Play. Você vai curtir mais de cinco minutos de sons do MK3, com os nomes dos personagens seguidos de vários Wins e Flawless Victories. O truque é engraçado mas não serve para mais nada.

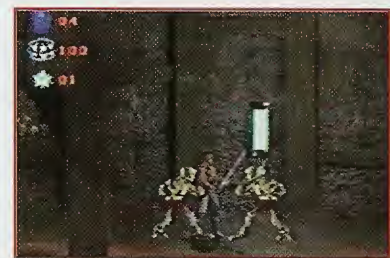
## PLAYSTATION & SATURNO

# Skeleton Warriors

**Invencibilidade** - Passe pelos inimigos sem esquentar a cabeça, pois nós damos de bandeja os códigos de invencibilidade para usar no Saturno e no Playstation. Mas lembre-se de que é preciso repetir o código toda vez que você for enfrentar um chefe ou mudar de fase.

## PLAYSTATION

Dê pause, em qualquer momento do game, e entre com ↓ ● ● ↑ e X. Aperte Start para voltar ao jogo e observe que seu personagem virou uma espécie de fantasma, mas com uma vantagem: agora você está invencível!



## SATURNO

Pause o jogo e entre com C → A Z Y ← A → ↓ B A B Y. Volte ao jogo e aproveite que seus inimigos não podem mais destruí-lo.



SATURNO

# Panzer Dragoon 2



**Código suicida** - Se a barra estiver muito pesada para o seu lado, recorra ao sacrifício. Aperte e segure L e R, em qualquer momento do jogo. Depois, aperte simultaneamente A, B e C. A tela vai ficar vermelha e seu personagem irá cometer suicídio.

PLAYSTATION

# Primal Rage



**Vôleibol** - Pratique uma modalidade nada olímpica! Use dois jogadores e, na tela Sauro's Cove Stage, puxe um dos seguidores fazendo um combo. Jogue no ar na direção do seu adversário. Fique arremessando o infeliz, cerca de oito vezes, até aparecer uma rede e um juiz para apitar o jogo. É um vôlei animal!

SNES

# Toy Story



**Superdicas** - Samuel Araújo de O. Alves, de Salvador (BA) sabe tudo deste game. É ele quem manda este truque maravilhoso. Depois de soltar os soldados, vá até a gaveta mais baixa, espere os soldados entrarem no helicóptero e, depois, fique dando chicotadas no helicóptero até que a estrela comece a rodar. Dá para conseguir vidas infinitas, invencibilidade e pular de fase, apertando Start e depois Select.

# MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA  
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS  
LANÇAMENTOS

PLAYSTATION

SATURN JAGUAR

3 DO SEGA CD

MEGA DRIVE

NEO CD 32 X

NEO GEO

SUPER NES

RUA CONSELHEIRO MOREIRA  
DE BARROS, 540  
SANTANA - CEP 02018-011  
TEL/FAX 959-0530

RUA SERRA DO JAPI, 859  
TATUAPÉ - CEP 03309-000  
TEL/FAX 941-9957





**EDITORIA AZUL**

**Fundador**  
Victor Civita  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Superintendente Comercial:** Carlos R. Berinck  
**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda  
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

**1990**  
**GAMES**

#### REDAÇÃO

**Editor-Chefe:** Paulo Montoia  
**Editor de Arte:** João Ailton O. de Andrade  
**Editor-Assistente:** Valtécio Alencar  
**Editora-Assistente de Arte:** Letícia A. Alves  
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara

**Colaboraram nesta edição:** Consultores: Ivan Cordon e Eduardo Murata. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Fotos: Eduardo Zocchi, Marcelo Zocchio. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

#### STAFF EDITORIAL

**Secretaria Editorial:** Regina Giannetti  
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves  
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano  
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

#### PUBLICIDADE

**Diretor:** Ênio Vergeiro  
**Gerente de Publicidade:** Ana Lúcia Serra  
**Gerente de Marketing Publicitário:** Cintia Mourão  
**Supervisora de Conta:** Miriam Horta  
**Contato de Agência:** Andrea Madrid  
**Contatos Diretos:** Marília Guiti Hindi  
**Supervisor:** José Soares

#### COMERCIAL

**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Pesquisa:** Sílvia Campos

#### COMUNICAÇÃO

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni  
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla

**Ação Games** é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 107, Setembro de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486/532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescentando 30% ao valor pedido para despesas de postagem. [dinap.na@email.abril.com.br](mailto:dinap.na@email.abril.com.br)

**ANER**

**IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

**SUPERDICAS**

**SNES**

# International SuperStar Soccer 2

**Jogos descolados** - Senhas especiais para este supergame de pelota, enviadas pelos leitores e testadas por nós. Agradecimentos a Leonardo dos Santos Rojas (de Rio Grande, RS), Luciano de O. Bernardes (Itumbiara, GO), Gilmar Luís Santiago Trevizani (São Roque, SP) e César Eustáquio Caetano (Jacareí, SP).

## FINAL INTERNATIONAL CUP - LEVEL 3 - BRASIL X ITÁLIA

t 21 V t g 6 " MN j - + Jb  
\* - 7 Z -  
= ↓ 3 5 2 J d g T C  
18 2 T ÷ 6 W h D

## FINAL WORLD SERIES - ITÁLIA X FRANÇA - 2ª TEMPORADA

7 ♦ ÷ C 7 M d h ↓ R  
1 h J n t R ÷ B N ?  
Y ? t 6 3 ! ÷ G " 6 0  
G t h F 1 3 q q Q ♥  
\* n Z 3 - ♥ 2 ÷ C

## ITÁLIA X ALL-STAR - SPECIAL GAME

R ? r n Q - V Y

## FINAL DA INTERNATIONAL CUP - LEVEL 5 - JAPÃO X BRASIL

Z ↓ B 3 Z " M % D 1  
7 d P ÷ ↓ ÷ 8 ÷ ↓ ÷  
1 ♦ ♠ ÷ 2 8 d d r %  
P f p 3 ↓ X ★ b T

## FINAL WORLD SERIES - LEVEL 3 - ARGENTINA X SUÉCIA

W L g ♠ W V > \* L H H

## SPECIAL GAME - JAPÃO X ALL STAR - LEVEL 5

L \$ Q N M ♦ G \$



**EDITORIA AZUL**

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### Entretenimento

**SET:** Cinema e Vídeo  
**SHOWBIZZ:** Rock, Pop e Comportamento  
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades  
**INTERVIEW:** Entrevistas e Reportagem  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

### Femininas

**UAU:** Ídolos da Juventude  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**BOA FORMA:** Beleza, Fitness e Saúde  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem, Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde  
**VIAGEM E TURISMO**

### Arquitetura e Decoração

**A&D:** Arte e Decoração

### Guias e Anuários

**HORÓSCOPO ANUAL**  
**GUIA DE VÍDEO**

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - C. Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 1486/532-1583

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-2 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

**Fortaleza:** AG Holanda Comunicação - Rua E. Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761

**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e (031) 291-6470

**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 232-0519

**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo D. Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel. (048) 232-0519

**Vitória:** Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174



# PROGAMES

**Desperte a criança que existe em você !**  
**O dia das crianças está chegando e você já tem a melhor opção para um grande presente, passe em uma de nossas lojas, escolha o seu video game e dê asas as maiores aventuras. Afinal quem disse que video game é coisa só para crianças?**

**Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.**

**Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP  
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444**



## CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444  
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329  
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220  
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784  
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039  
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142  
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190  
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529  
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117  
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392  
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084  
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125  
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813  
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657  
VILA MARIA - R. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968  
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353  
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

## GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971  
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612  
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701  
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986  
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

## INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094  
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019  
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel. (0123) 41-7250  
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424  
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025  
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel. (0194) 34-7179  
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel. (0192) 55-2545  
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro  
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163  
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740  
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

## OUTROS ESTADOS

### BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

### MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

### MINAS GERAIS

POUSOALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 130-L. 428 - Tel.: (035) 421-7693

### PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

### PARANÁ

CASCADEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

### CURITIBA

BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235

JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008

ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

### RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111

ILHADO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251

### RIO GRANDE DO SUL

#### PORTO ALEGRE

HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

### SANTA CATARINA

#### FLORIANÓPOLIS

TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

### SERGIPE

#### ARACAJÚ

SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699



The Future Is Now  
**SNK**

**NEO  
GEO**

# METAL SLUG

TM

## ATIRE PARA AVANÇAR!

UM FANTÁSTICO ATAQUE  
EFETUADO POR DOIS HERÓIS !!



©1996 NAZCA CORPORATION.

# AS ÚLTIMAS NOVIDADES NEO GEO!

DEZ LUTADORES MARCADOS POR UM  
DESTINO SANGRENTO, JUNTOS NO JAPÃO !

# NINJA MASTER'S

覇王忍法帖

TM

UM JOGO TOTALMENTE NOVO E REPLETO DE  
BATALHAS DE "NINJA", OFERECIDO PELA ADK.

©SNK/ADK 1996